

Año III Número 19- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
FATAL FURY
LEYENDA VIVA EN MEGA DRIVE
8 414090 100168 00019
HOBBY PRESS
Starwing, el juego del futuro
¡REVOLUCIÓN NINTENDO!
BIG IN JAPAN
En directo desde el imperio de los videojuegos
Un mes que pasará a la historia.
TINY TOONS
SUPER SWIV
DESERT STRIKE
HAMMERIN'HARRY
GLOBAL GLADIATORS
POSTER TOTAL
Fatal Fury
Starwing

SUPER STAR WARS

Nintendo

JVC

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo

SUPER MARIO WORLD

¡Explora nueve mundos y 96 niveles de acción sin límite!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EL SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

uevo Super Pack











ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT
Nintendo

A LA DE UNA ...



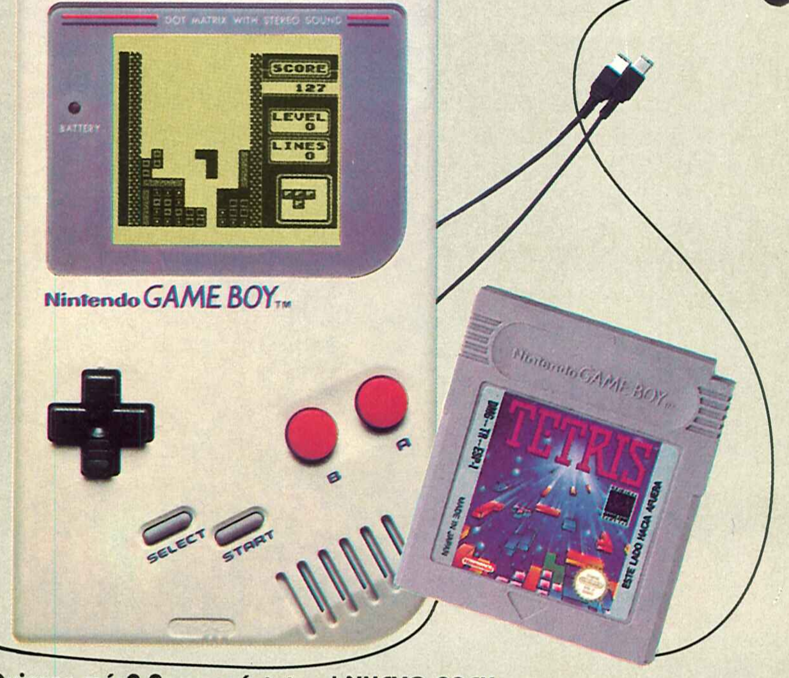




Todo un GAMEBOY.
Una portátil única.
El fenómeno de los 90...
¡¡Ahora por sólo **8.595** Pts!!
IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY y 4 pilas.

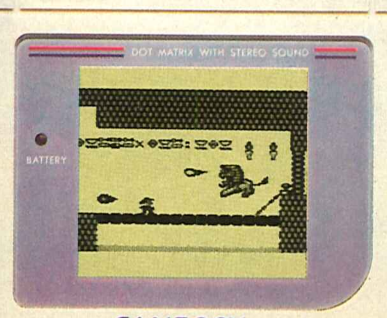
A LA DE DOS ...





Un Pack con dos fenómenos de los videojuegos:
GAMEBOY a todo plan – con auriculares, pilas y cable Game Link –, más el TETRIS, el rompecabezas más jugado de todos los tiempos en el mundo entero.
11.200 Pts IVA incluído.

Y A LA DE TRES !!!



¿Quieres más? Pues apúntate al NUEVO PACK:
GAMEBOY más TETRIS más SUPER MARIO LAND. Toda la Super Diversión multiplicada por dos. ¡Vaya trío!
14.995 Pts IVA incluído. *

* Este Pack incluye: Consola GAMEBOY, Tetris, Super Mario Land, auriculares stereo, 4 pilas y cable Game Link.

GAMEBOY™







ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

CID FCA!

SUMARIO

Año III - Nº 19- Abril 1993- 325 ptas. (Incluido IVA)



BIG IN JAPAN

Japón, el imperio del videojuego, el lugar idóneo para perderse, el país de las consolas, abre las puertas de sus nuevos juegos de par en par.



Quizá sea la primavera, que también altera la sangre del mundillo consolero, o quizá la llegada del buen tiempo, que hace que veamos todo con mejores ojos. No sabríamos deciros la causas, pero lo cierto es que este mes no ha podido venir acompañado de un mejor surtido de juegos. Un gran surtido encabezados por el genial StarWing y analizado, como no podía ser menos, por la lupa del equipo de Hobby Consolas.

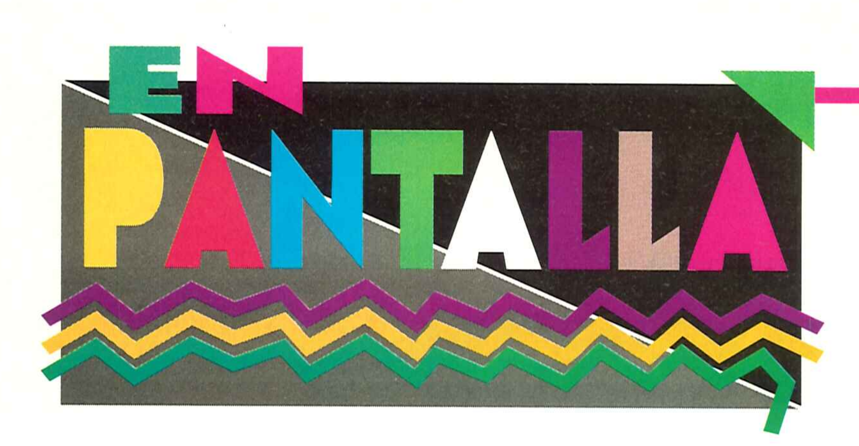
Pero este mes, sin embargo, no nos paramos en las novedades. Para no variar. Este mes hemos dado un salto en el espacio y nos hemos puesto al habla con los grandes del imperio japonés. Para que nos presenten, desde el país del videojuego, lo último y de rabiosa actualidad en cartuchos. Sólo para vuestros ojos.



Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie **Redactor Jefe:** J. C. García **Jefe de Sección:** Marcos García. **Redacción:** S. Herranz, C. Frutos, B. Sol, M. del Campo, J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición: S. Fungairiño (Jefe de sección), Santi Lorenzo, E. Jaramillo **Directora Comercial:** Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Secretaria de Redacción:** Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández **Fotografía:** Luis Covaleda **Corresponsales:** Marshal Rosenthal (USA), Derek de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Solicitado control O.J.D.
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.


MEGA
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES
PONTE LA CORAZA
La ciudad de Nueva York ha caído en
las garras de un verdadero triturador.
¡Ha llegado la hora de ponerse la coraza!
Enfúndate el caparazón de la tortuga que
prefieras y aprende a manejar sus armas
ninja. Cada una tiene sus trucos, elige
bien, podéis jugar dos.
Michelangelo, Donatello, Raphael y
Leonardo combaten a ritmo de rock & roll
y digitalizan sus voces para triunfar en
la lucha más sucia hundiendo al tirano en
las alcantarillas.
Unitros
MEGA DRIVE
JAMES BOND
007
THE DUEL
Spectra ataca a la desesperada. En su afán por
dominar el mundo siempre choca con James Bond.
Esta vez todos van juntos: Tiburón, Oddjob,
Mayday...
¡Quieren borrarle del mapa!
Sigue la música de Bond y hazles bailar a tiros.
Ha llegado la hora de la verdad, tu personaje
se defiende en fase de filmación real. Gracias
a la animación más total.
MEGA DRIVE
SUNSETRIDERS
El salvaje Oeste truena a tus pies! Billy y Carmano,
dos auténticos cowboys, habrán de enfrentarse
a una banda de forajidos capitaneada por
Paco el Loco.¡La justicia está en tu revólver!
... Pero nunca fue tan cierto aquello de...
"dos pistolas, doble justicia." Búscate un amigo y
que empiecen a silbar las balas acompañadas por
música country y redoble de estampidas. ¡No te
faltará un detalle! Incluso digitalización de voces.
MEGA DRIVE
MEGA-LO-MANIA
Sensible
Tú eres un ser superior en el túnel del tiempo.
Controla estrategias militares desde la edad de
piedra hasta el siglo XXI. ¡Todo entra en combate!
Misiles contra lanzas, ametralladoras en las
cruzadas... ¡Tú eliges! Por si fuera poco la
tecnología impera en el tiempo, las voces se
digitalizan.



AIRES DE LEYENDA SOPLAN EN GAME BOY

Las grandes leyendas también tienen un sitio reservado en nuestras miniconsolas.

Ese es el caso de **«The Legend of Zelda: Link's Awakening»**, una fantástica aventura que llega a la Game Boy con **4 megas** de acción y sorpresas constantes. En vuestra pantalla, veréis desfilar personajes de todo tipo, algunos de ellos cargados de no muy buenas intenciones.A lo largo del recorrido de este prometedor juego atravesaréis mazmorras, comercios, pueblos enteros e incluso tendréis la oportunidad de cambiar impresiones con los más viejos del lugar.

Por desgracia, no siempre se consiguen las cosas por las buenas, así que tendréis que mantener siempre vuestra espada bien afilada y dispuesta para el combate. Por si acaso.

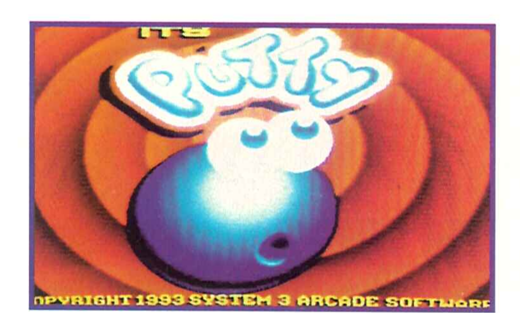
¡Que los dioses os acompañen en esta **auténtica y genial odisea de bolsillo!.**

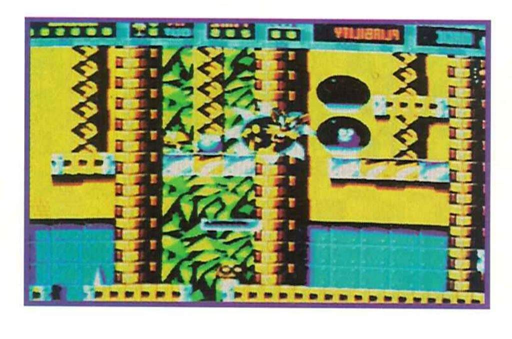




SILLY PUTTY, PARA QUE SE TE CAIGA LA BABA

Preparad un buen babero, amigos usuarios de la **Super Nintendo,** porque acaba de llegar a vuestra consola, directamente de los ordenadores, **«Silly Putty»,** un "babeante" cartucho que tiene como protagonista a una masilla viscosa capaz de transformarse en cualquier personaje para deleite de vuestros sentidos.





A lo largo y ancho de los seis niveles del juego (Putty Moon, Dazzle Daze, Techno Fear, Nippon, Toyland y Twilight), tendréis que usar todo tipo de recursos para rescatar a los robots de la fase correspondiente.

Algunas de vuestras armas son tan divertidas como la capacidad de **engullir a vuestros enemigos, llevar a los robots en vuestra tripa, estiraros como el chicle y muchas más cosas curiosas** que iréis descubriendo por vuestra cuenta y que dependerá principalmente del nivel de elasticidad que conservéis, lo cual os vendrá indicado por una barra que irá disminuyendo a medida que recibáis golpes de vuestros enemigos.

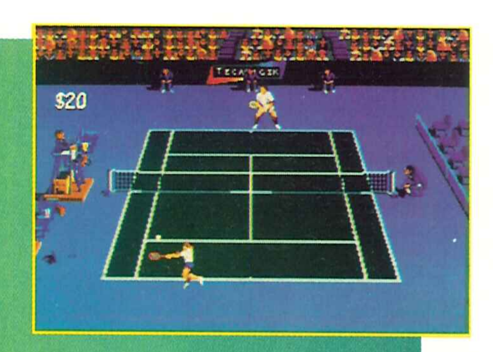
Preparaos para recibir este súper original título que pronto hará que se os caiga la baba de jugar con él.

LA ALTA COMPETICIÓN SE JUEGA EN SEGA

Ya está a punto de entrar por la puerta grande de **Master System y Mega Drive** un auténtico juego profesional para todos los Connors, McEnroes y Edbergs del circuito consolero. Se trata del **«Andre Agassi Tennis»**, un simulador del deporte de la raqueta en el que no sólo se juega por prestigio, sino que ¡también se compite por dinero!

Por cada victoria que consigáis, veréis cómo se duplica el fondo destinado a premios, el cual irá a parar a vuestras manos a la conclusión del torneo, -si es que lográis doblegar a todas las ilustrísimas raquetas que lucharán por alcanzar el mismo objetivo-.

Entre los alicientes del juego, se encuentra la posibilidad de **elegir entre cuatro superficies diferentes**: hierba, tierra batida, cemento y pista cubierta. A vuestra disposición tendréis **ocho figuras del tenis,** cada una con su propio estilo de juego. Y para que la "gozada" sea completa, disfrutaréis de unos espectaculares gráficos, una animación de escándalo y un árbitro que canta todos los puntos. ¡Atentos al saque!

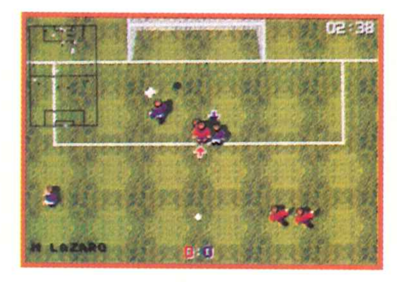




SUPER KICK OFF, FÚTBOL DE LUJO EN MEGADRIVE

Toda la magia del mejor fútbol va a llegar de la mano de **U.S. Gold** a la 16 bites de Sega, para deleite y regocijo de los viciosos del balompié y con toda la diversión que siempre ha sabido dar el mítico **«Kick Off»**.

Y no tendréis que esperar mucho, pues en mayo llegará la bomba futbolera de **Mega Drive** con la sanísima intención de convertirse en uno de los mejores simuladores que se hayan hecho nunca para este deporte. Permaneced muy atentos, porque si os gusta la emoción del buen fútbol, el «Súper Kick Off» no podrá faltar en vuestra colección de mega juegos.

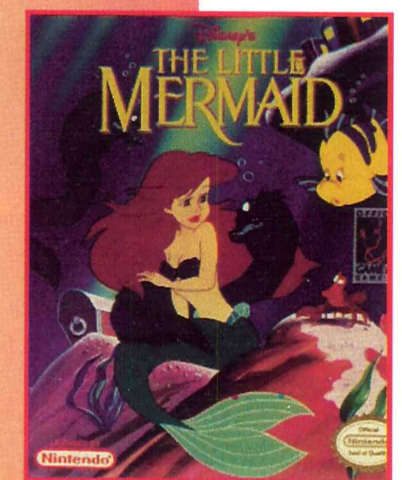




TEMPESTAD EN GAME BOY

En las cristalinas aguas de **Nintendo,** hay una criatura que está dispuesta, tras su paso por los ocho bites, a deshacer todos los entuertos submarinos de la **Game Boy.** Si no lo habéis adivinado todavía, os diremos que se trata de **«The Little Mermaid»** o, dicho de otro modo, **la Sirenita.**

Este juego tiene como protagonista a la enternecedora Ariel, en su interminable lucha contra la malvada bruja (¿conocéis alguna que no lo sea?) **Ursula**, a lo largo de cinco niveles repletos de acción.



En vuestro **viaje submarino,** os podréis encontrar con todos los personajes destacados que os maravillaron en la gran película de Disney: el Príncipe Eric, Flounder, la gaviota Scuttle, Sebastián, el Rey Tritón... Y, por supuesto, los programadores tampoco se han olvidado del tema musical de la versión cinematográfica, **"Debajo del mar"**, el cual hará las delicias de los aficionados a la portátil de Nintendo.

Por desgracia, -o por fortuna para los amantes del riesgo-, la bruja Ursula viene acompañada de una amplia legión de secuaces, en forma de peces sanguinarios, tiburones, erizos de mar o anguilas perversas que no dejarán que os acerquéis demasiado al fondo del mar... ¡aunque seguro que sí os invitan a acercaros a tope a este prometedor cartucho de **Capcom**!

FROM CONSOLANDIA

by Juan Carlos García

Un mes más. ¿O un mes menos?. Otro mes, en cualquier caso. No, no estoy pesimista, es que tengo ganas de que llegue el verano.

• **El ECTS 93** está a la vuelta de la esquina. Entre los días **4 y 6 de abril** se celebrará en Londres una de las reuniones más importantes del mundo del soft. Allí nos veremos las caras con los mejores programadores, las compañías más importantes y los últimos inventos. Y os los traeremos a todos, bien envueltos y etiquetados.

• El incendio que asoló el almacén de Erbe hace pocos días, no va a tener consecuencias de cara al usuario. **La red internacional de Nintendo**, y el esfuerzo del inmejorable equipo de Erbe, se han ocupado de ello. A día 15 de marzo, esta distribuidora había puesto en la calle **10.000 Game Boy, 2.000 Super Nintendo y 30.000 cartuchos**. Rapidez, eficacia y demostrar hasta qué punto son grandes, fueron las consignas.

• Ha estallado la bomba, y no precisamente deportiva. **Sega y Amstrad** ya tienen en la calle un sueño que perseguían, y perseguíamos, hace mucho tiempo: **el Mega PC:** la combinación perfecta entre el ordenador personal, un PC, y la consola aún más personal, la Mega Drive. Pronto os daremos más información sobre este tema. De momento, es suficiente con que sepáis que el artilugio ya está circulando en el Reino Unido, que la base de esta maravilla es un **PC 386SX, con gráficos S-VGA y 256 colores en pantalla** y que podéis jugar a cualquier cosa o trabajar con el soporte PC. Increíble, Amstrad.

• El genial **Correcaminos** y su apuesto amigo **el Coyote** acaban de ser inmortalizados por el nuevo cartucho para **Super Nintendo de Sunsoft.** Continuando esa línea de dibus en pantalla amiga esta compañía ha reproducido las aventuras de estos dos irreconciliables en un cartucho muy, muy bonito y muy, muy movido. Looney Tunes Road Runner saldrá a la venta en verano, de la mano de **Spaco.**

• Y hablando de **Spaco**. La compañía que distribuye la consola N.E.S. ha emprendido una política de **bajada de precios**. Nuevos Control Deck, con nuevos juegos y ofertas de interés, más cartuchos de Game Boy con descuentos de hasta 1000 pts, consituyen el inicio de los precios primaverales de la empresa madrileña. Y yo encantado.

• **Street Fighter II** ya tiene fecha. Sí, ya sé que siempre digo lo mismo y que nunca acierto, pero cada vez lo mueven a mes diferente y uno no tiene la culpa.... En **Junio**, sí, en Junio, saldrá esta bestia a la venta. ¿o no?

• Acabo con campañas publicitarias, que soy yo muy creativo. La de **TodoSega** -nuestra guapa hermana recién nacida-, en la tele, merece un **sobresaliente.** Músicas, animaciones, ritmo y mucho color. La de **Hobby Consolas**, también en TV, **rápida pero eficaz.** Se vió lo que tenía que verse y se oyó lo que tenía que escucharse.

No les falta razón a quienes dicen que somos los mejores...



GAME
SPACE IN
TALESPIN
BID
Haz el oso a zarpazo limpio persiguiendo alienígenas absurdos alrededor del mundo. Defiende el mundo Disney de su terrible amenaza. ¡No estás solo! Tú eres Baloo y tu mejor amigo puede ser Kid, gracias al Gear to Gear de tu consola. ¡Larga vida al mundo de la fantasía! Recorre sus paisajes digitalizados.
Disponible también en Mega Drive.
Unitros
Y ADEMAS:
¡Un ser de lo peor te busca las cosquillas! Extraños métodos, retorcidas estratagemas, y el deseo del mal te persiguen por las plataformas. Recorre unos gráficos de primera y escucha una voz de ultratumba... ¡Digitalizada!
Disponible también en Mega Drive.
CHAKAN
SEGA
GAME GEAR

GEAR

PER INVADERS

¡No hay marciano que se te resista! Pegajosos y extraños seres pretenden comerte el terreno fase tras fase. Recorrerás unos gráficos alucinantes donde el rescate de vacas te bonifica. ¡Elige bien tu camino! De ello depende la duración de la partida. ¡Compártela conectando el Gear to Gear!

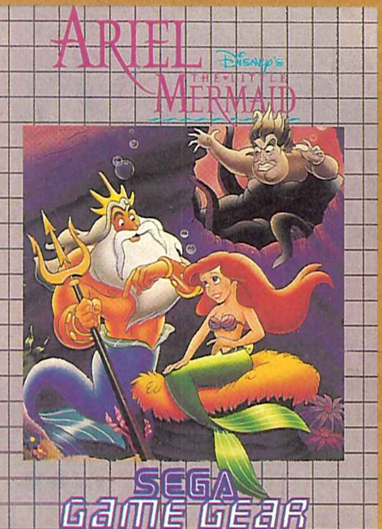
Disponible también en Master System II.

HOME ALONe™

HOLY COW

¡Juégatelo solo! Una aventura donde te acorralan en tu propia casa unos chorizos de pacotilla. Mangantes que tendrás que combatir, fabricando tus propias armas para barrerlos en cinco casas distintas. ¡Que no te asusten! Mejor solo que mal acompañado, ellos son dos.

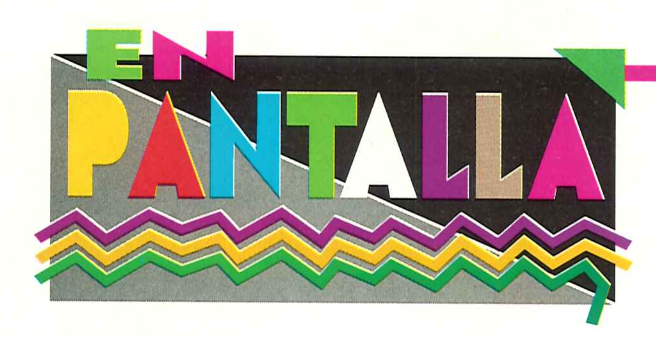
Disponible también en Mega Drive.



Sumérgete en la aventura más fantástica del Océano Disney. Defiende el territorio del rey Tritón escogiendo a la Sirenita o al Señor de los Océanos. En el mar no todo son abismos, encontrarás aliados entre peces escavadores, cangrejos asustadores... tu astucia, y la sabiduría del Tritón. ¡Ursula, la bruja del mar surca las aguas!
Disponible también en Mega Drive.

Vive una Aventura

SEGA

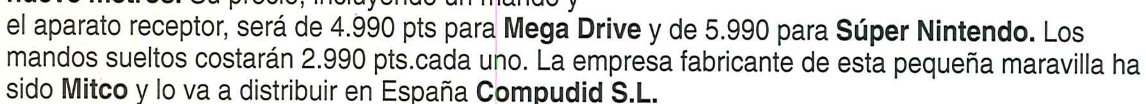


UN MANDO A DISTANCIA ¡A MUCHA, MUCHA DISTANCIA!



Lo hemos probado, nos hemos salido casi de la redacción, nos hemos puesto de lado, casi de espaldas, y el muñequito de la pantalla (diminuto desde donde estábamos) saltaba al ritmo que nosotros marcábamos. ¿Que con qué estábamos jugando? **Pues con un mando a distancia,** ¿qué pensábais?

Un mando nuevo con **sistema de infrarrojos** que nos ha dejado más que sorprendidos. Se llama **Súper Arno Infrared Joypad,** y su alcance es tan largo como su nombre, cercano a los **nueve metros.** Su precio, incluyendo un mando y el aparato receptor, será de 4.990 pts para **Mega Drive** y de 5.990 para **Súper Nintendo.** Los mandos sueltos costarán 2.990 pts.cada uno. La empresa fabricante de esta pequeña maravilla ha sido **Mitco** y lo va a distribuir en España **Compudid S.L.**



ÚLTIMA HORA

• Star Game, distribuidor de NEC, ha inaugurado un nuevo club para los usuarios de Turbo-Grafx. Están de suerte los Turbo-adictos catalanes, ya que la sede de este club está en Tarragona. Para los interesados, ahí va la dirección: Mossén Ritort i Faus, 4. Tarragona (43002). Teléfono: (977) 233312.

• L.A.S.P. -distribuidor de Neo-Geo en España-,quiere celebrar su primer aniversario regalando un juego a todos los que se animen a comprarse esta genial consola con un cartucho. Un detallazo.

• La comercialización del adaptador de 4 jugadores para Mega Drive, es ya casi un hecho. Tengen, sus creadores, piensan sacarlo en breve al mercado nipón, junto a una versión para 4 del famoso «Gauntlet».

• Philips anuncia la próxima introducción de personajes de Nintendo en sus juegos de C.D.I. Imaginaos las aventuras de Mario o Zelda con sonido estéreo en alta fidelidad y espectaculares gráficos de alta resolución. Lo malo es que habrá que esperar todavía un poquito...

• Capcom ha convocado un concurso internacional buscando enemigos para su Megaman 6. Llegarán dibujos de niños de todo el mundo. En España han elegido la colaboración de Hobby Consolas para dar a conocer esta original convocatoria. Está claro que los señores de Capcom, saben lo que hacen.

CLAYMATES: HÉROES DE PLASTILINA





Si habéis visto en las últimas semanas unos curiosos vídeos de **Peter Gabriel** protagonizados por unas figuras de plastilina que se transformaban continuamente, ahora podréis disfrutar de esa fascinante técnica en un nuevo juego para **Super Nintendo.**

Su título es «**Claymates**», y tiene su punto de partida en el secuestro del profesor Putty. Naturalmente, su hijo Clayton intentará rescatarle, para lo cual cuenta con un arma muy especial: su capacidad para **"remodelarse"** en cinco diferentes personajes de plastilina. Cada uno, con sus propios movimientos y estilo de juego. Más original imposible, ¿no?

BARCODE BATTLE: LA REVOLUCIÓN SE ACERCA



¿A que no sabíais que en Japón la última moda no es jugar con cartuchos, ni tampoco con CD Roms, sino con **códigos de barras**? ¿Que cómo es esto? Pues gracias a una nueva consola que está arrasando en Japón, y de la que podremos disponer en España a partir de septiembre, de la mano de **Bizak**. El nombre de esta pequeña maravilla es **Barcode Battle,** y se llevan vendidas, sólo en 1992, **1.200.000 unidades.**

Su software no contiene cartuchos ni tarjetas con juegos, sino códigos de barras como los que se pueden encontrar en cualquier artículo cotidiano.

Siguiendo la moda de los juegos de Rol, Barcode te introduce en un mundo de fantasía y misterio, donde magos, ogros y caballeros luchan por hacerse con el reino. Cada código de barras que introduzcas se convertirá en un soldado, un arma o un hechizo más o menos potente según las características del código y del tipo de juego que elijas.

¡Increíble!. Ahora sólo queda esperar para "sufrir" a esta nueva fiebre que pronto llegará a España.


SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM
SOLO PARA VALIENTES
SPACO, S. A.
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Líneas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

Un grupo de programación español realiza las versiones de N.E.S. y Game Boy de Asterix

INFOGRAMES Y NEW FRONTIER, HISPANOS Y GALOS UNIDOS EN EL ÉXITO



Afortunadamente, los equipos de programación españoles que se dedican a realizar cartuchos para consolas no son una raza completamente extinguida. New Frontier es uno de los escasos ejemplos de ello. Sin duda, la clave de su permanencia en este mundillo tan competitivo se encuentra en la perfecta unión que han conseguido mantener con una de las principales productoras europeas de software, el sello francés Infogrames.

New Frontier es un grupo de programación catalán que posee una larga trayectoria en el mundo de los videojuegos y cuyo nombre ha venido casi siempre unido al del prestigioso sello francés de **Infogrames.**

Ahora, cuando la compañía gala ha conseguido hacerse con los derechos internacionales de un personaje tan popular como **Astérix,** no es de extrañar que las versiones de **N.E.S. y Game Boy** lleven el nombre de New Frontier en sus títulos de crédito.

Mantener una charla con este equipo de programadores, músicos y grafistas, era, por tanto, una tentación de la que nuestro espíritu patrio no nos permitía liberarnos. Por ello, las preguntas surgieron solas...

H.C.: ¿Cuáles fueron vuestros inicios como programadores?

N.F.: *Los inicios de New Frontier se remontan a 1988. El primer juego que hicimos fue **"Timeout"**, un programa hecho en casa con un ensamblador de Spectrum+3, y versionado para Amstrad y MSX, que vendimos a Zafiro. Con el dinero que cobramos, compramos nuestro primer material propio: un PC y un sistema de desarrollo para 8 bits.*

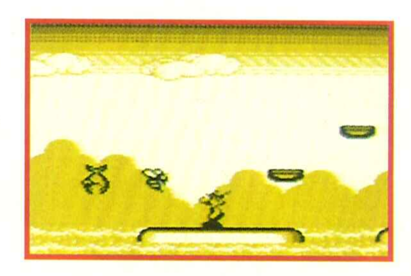
H.C.: ¿Cómo comenzó vuestra relación con Infogrames?

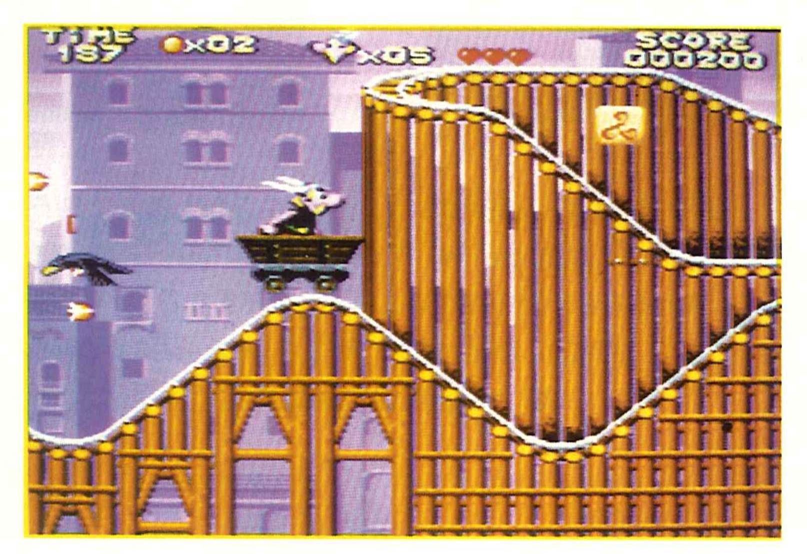
N.F.: *El primer acuerdo con Infogrames se firmó en noviembre de 1989, y recogía las versiones de 8 bits de **"Hostages"**, con un resultado que ellos consideraron como francamente bueno. El éxito de "Hostages" nos abrió las puertas a la actual estrecha colaboración entre las dos compañías, fruto de la cual hicimos **"The Light Corridor"**, **"Norte y Sur"** y **"Mystical"**.*

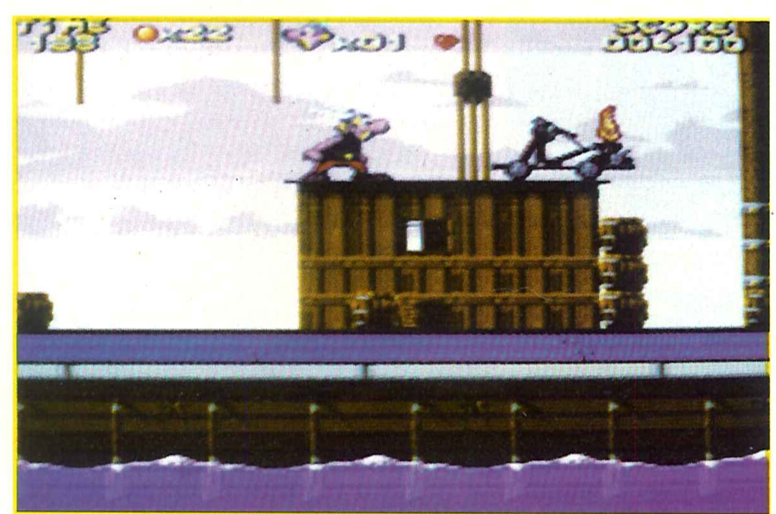
H.C.: ¿Vais a seguir convirtiendo juegos para esta compañía francesa?

N.F.: *Se ha establecido un muy buen ambiente de trabajo entre ambas compañías.*

*Podríamos decir que New Frontier se ha convertido en parte de la familia Infogrames. Esto ha sido posible gracias a que siempre que Infogrames ha confiado en nosotros, hemos sabido corresponder con un producto de calidad, y **"Asterix"** es una buena prueba de ello. Estamos convencidos de que nuestra*



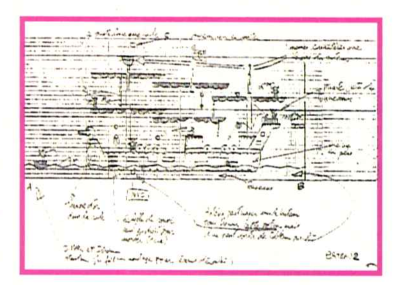




relación con Infogrames será duradera, y no sólo convirtiendo sus juegos, sino también creándolos totalmente.

H.C.: ¿Cuántos juegos habéis realizado hasta la fecha?

N.F.: *Además de los antes mencionados, simultáneamente a "Hostages" hicimos las versiones de 8 bits de **"Magic Johnson Basketball"** para Dro. Infogrames, después de acabado Pop-Up, nos encargó la versión de Game Boy de **"Bomb-Jack" y "Metal Masters".***



Aquí podéis ver, a modo de curiosidad, el boceto inicial de una de las fases de Asterix, la del famoso barco pirata. Por cierto, hay que señalar que la versión de Super Nintendo de este título será realizada por la propia Infogrames.

H.C.: Contadnos algo sobre la versión de Asterix de Game Boy y Nes.

N.F.: *Actualmente, hemos acabado la versión de Game Boy de "Asterix" y estamos dando los últimos retoques a la versión de Nintendo. Estamos muy ilusionados con esta gran licencia y esperamos que sea un gran éxito de ventas en todo el mundo, y sobre todo en España.*

*Nosotros hemos depositado en este juego toda nuestra fuerza; consta de una gran simpatía en sus personajes, músicas y desarrollo, posee doce niveles diferentes, infinidad de enemigos, fases de bonus ocultas y un efecto de **scroll "paralax"**.hasta ahora nunca visto en Game Boy*

Queremos aclarar que "Asterix" es un juego programado totalmente por New Frontier, no una conversión de algo ya hecho. Esto nos ha permitido dar al programa nuestro toque personal, del cual hemos quedado muy satisfechos.



H.C.: ¿Cuáles son vuestros próximos proyectos? ¿Vais a realizar alguna conversión para 16 bits o para otras consolas?

N.F.: Próximamente tenemos previsto hacer **la segunda parte de "Asterix"** para Game Boy, y un juego sobre los famosos **"Pitufos"**. Este último, además de para **Game Boy y N.E.S.,** posiblemente también lo hagamos para la **Master System.**

H.C.: Para finalizar, una pregunta tipo test que nos gustaría que nos contestáráis uno a uno. ¿Cuál es vuestra consola favorita y qué juego os gustaría haber programado?.



N.F.: ***Pedro (director)*** *Super Nintendo. "Prince of Persia" y "Alone in the Dark" de PC.*

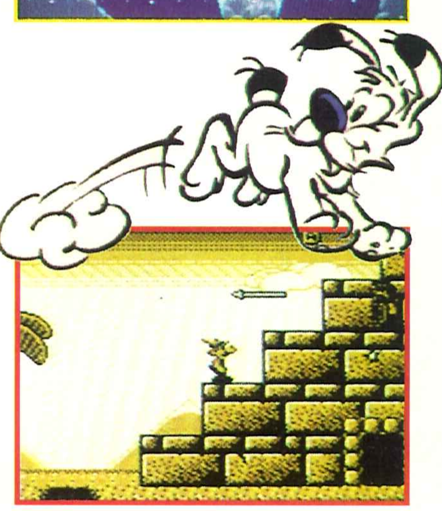
Isidro (jefe de programación). *Super Nintendo y Game Boy. "Super Mario III", "Matchday II", "Starquake" y "Knight Lore" de Spectrum, "Kick Off II" de Amiga.*

Ricardo (programador). *Super Nintendo. "Axelay".*

Rubén (grafista). *Super Nintendo y Game Boy. "Axelay" y "Dr. Franken".*

Alberto (músico). *Súper Nintendo y Mega Drive. "Phantasy Star II", "The Legend of Zelda III", "Space Megaforce" y "X-Men" por la música.*

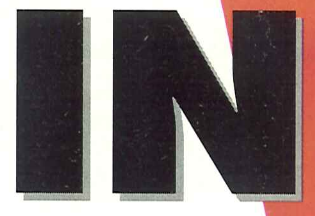
Y esto es todo hasta el momento. Pero tranquilos, porque en próximos números seguiremos contándoos más cosas acerca de este interesante y prometedor título. hasta pronto.



Batman Returns



BIG IN



Hoy estrenamos una sección que, sin duda, se va a convertir en una de vuestras favoritas. Gracias a ella váis a poder conocer las maravillas que se están realizando en Japón

Batman Returns

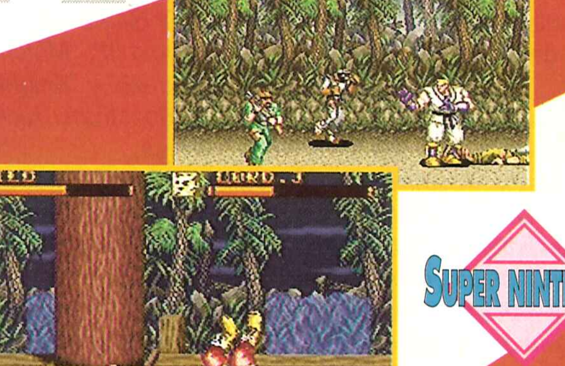
La magia de Konami ha vuelto a Super Nintendo con el beat'em up más sorprendente de esta consola, superando en calidad, jugabilidad y belleza al mítico «Final Fight» de Capcom. A lo largo de siete espectaculatres fases, podrás gozar de unos sprites gigantescos, un Batman de contundentes golpes y soberbia animación, enemigos de excelente colorido y de un batmóvil que te sorprenderá por su velocidad.

Rushing Beat Run: Rival Turf 2

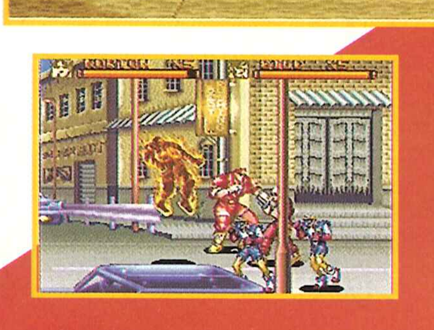
Rushing Beat Run: Rival Turf 2

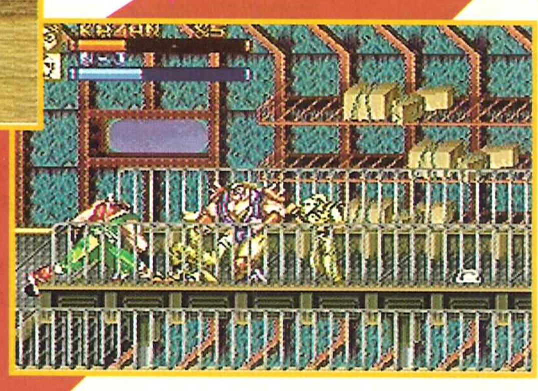
Parece que la compañía Jaleco no cesa en su empeño de crear beat'em ups para Super Famicom/Nintendo. Retomando el argumento del divertido «Rival Turf», nos presenta esta segunda parte con 12 megas, donde podremos elegir a nuestro protagonista de entre cinco personajes diferentes. La opción de dos jugadores y los variados escenarios son sus mejores virtudes.











SUPER NINTENDO

JAPAN



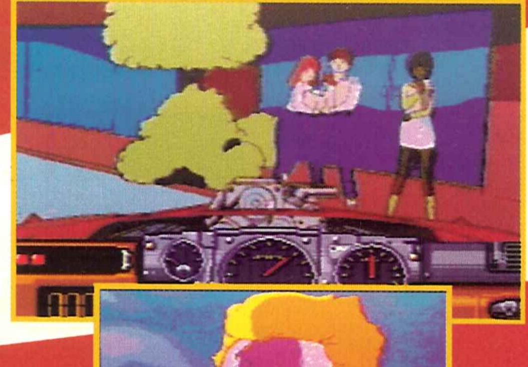
muchos meses antes de su estreno en nuestro país, al tiempo que contemplaréis alucinados las excelencias de lo que serán los próximos grandes éxitos mundiales.

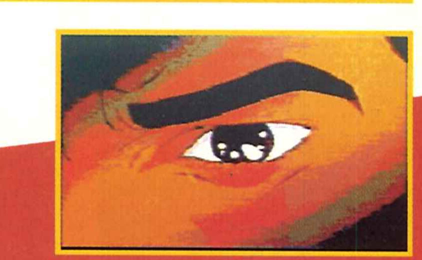


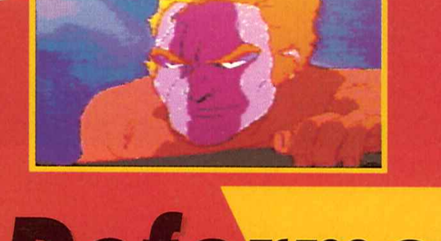
Road Blaster FX

«Road Blaster FX» es la última y mejor creación de la prestigiosa Wolf Team. En la misma línea de sus anteriores producciones, «Time Gal» o «Cobra Command», y también para Mega CD, «Road Blaster FX» es un videojuego interactivo repleto de interesantes gráficos y sonido digitalizado. La misión consiste en sobrevivir a una dura persecución al más puro estilo Mad Max, atravesando toda clase de obstáculos naturales.









Super Deformer Battle Soccer

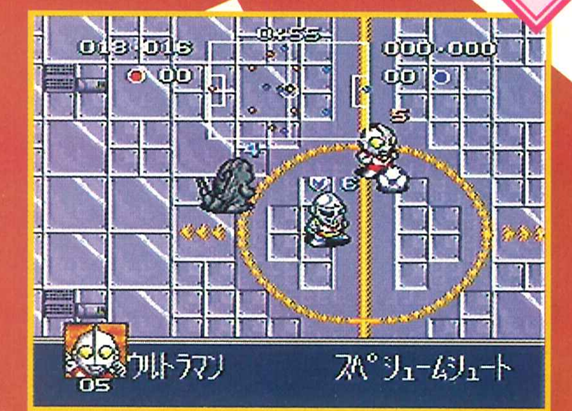
Banpresto, bajo el sello de Bandai, se ha propuesto enseñar a jugar al fútbol a Godzilla, Gundam, Ultraman y otros héroes nipones, en su último lanzamiento para Super Nintendo: «S.D. Battle Soccer». Se trata de una adaptación "libre" del famoso «Soccer Brawl», con patadas, mordiscos y algún que otro disparo sin importancia, en una competición cargada de mucho buen humor.

Super Deformer Battle Soccer

SUPER NINTENDO











Joe & Mac 2: Congo's Caper



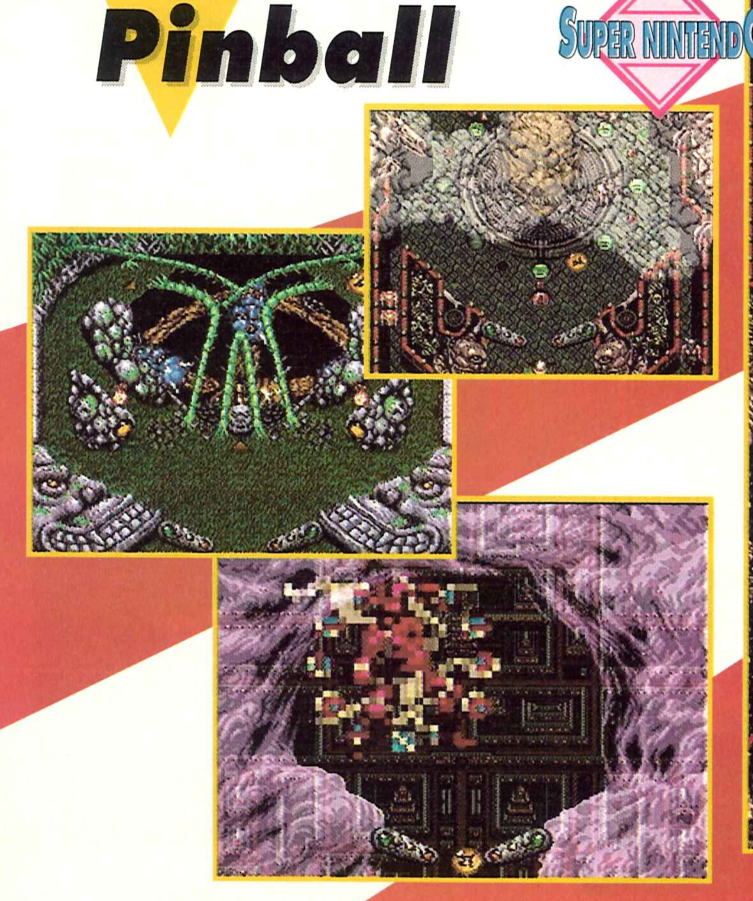


Joe & Mac 2: Congo's Caper

Por fin han regresado nuestros amigos trogloditas, pensaréis muchos. Pero estáis muy equivocados, porque «Congo's Caper» está protagonizado por un pequeño amigo de la popular pareja. De la mano de Data East, esta segunda parte ofrece a nuestros sentidos un genial arcade de plataformas, protagonizado por un gracioso y ágil personaje, a veces humano, otras mono.

Jaki Crush Pinball

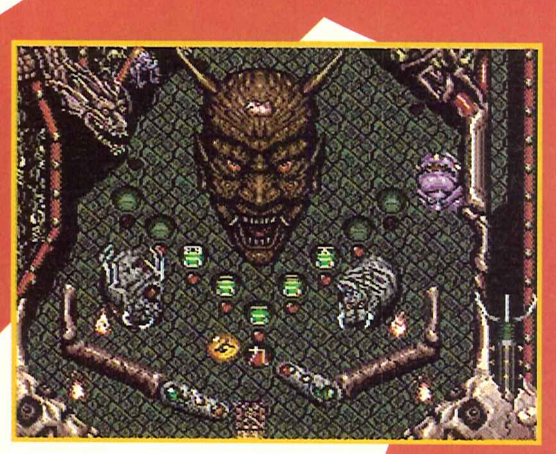
SUPER NINTENDO





Jaki Crush Pinball

La compañía más popular a la hora de crear pinballs para consola, Naxat, también quiere demostrar lo que es capaz de hacer para Super Nintendo. «Jaki Crush» es sin duda el más espectacular jamás creado, gracias a la utilización del Modo 7 y el Ghost Layering para crear efectos de fuego, niebla y deformaciones sobre el tablero. Quedarás sorprendido por su asombrosa calidad.



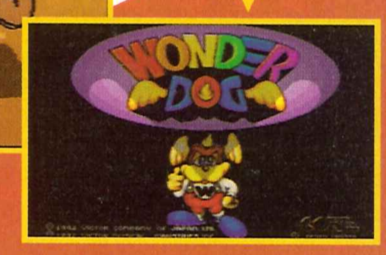
JAPAN

Wonder Dog

MEGA CD







Wonder Dog

Hasta que el puercoespín azul llegue al Mega CD, el perro manda. Y es que, por el momento, Wonder Dog, un extraterrestre canino en busca de un amo de carne y hueso, es el gran héroe de esta nueva máquina. Y no es para menos: un perfecto scroll, increíbles efectos sonoros y diversión a raudales dan vida a este extraordinario juego realizado, como no podía ser de otra manera, por la compañía Core Design.





Land Stalker

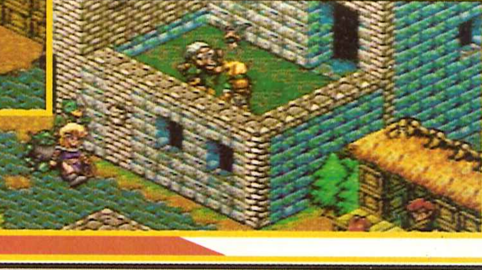
Land Stalker

Con este sugestivo nombre acaba de salir a la venta en Japón la tercera parte del popupular «Shining in the Darkness». El éxito de crítica ha sido absoluto, alcanzando notas de 98 y 100% en la prensa nipona y americana. Su secreto es la espectacularidad gráfica (basada en un nuevo sistema de perspectiva denominado DDS 520), sus 16 megas y una jugabilidad sin límites.

MEGADRIVE



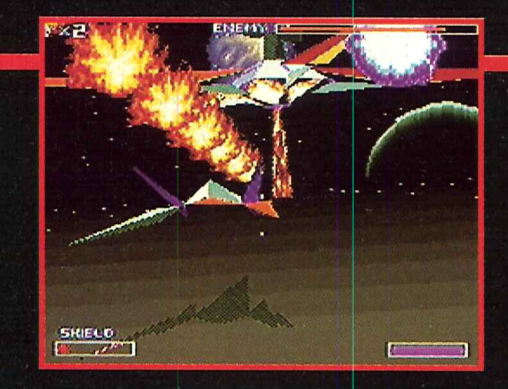
















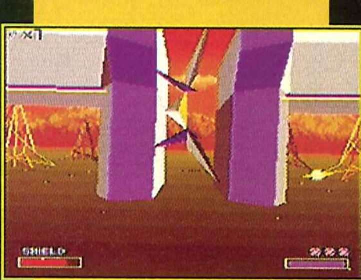
STARWING

A rotar

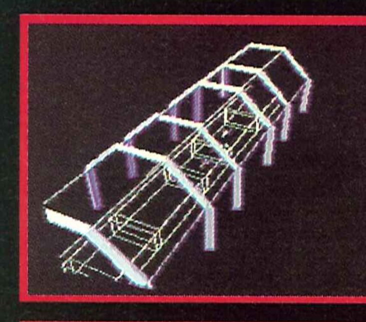
Aunque las funciones L y R os puedan parecer ornamentales, son una de las piezas clave para concluir vuestra misión con éxito. Estos giros son muy efectivos en lugares estrechos o fuertemente custodiados por el enemigo.

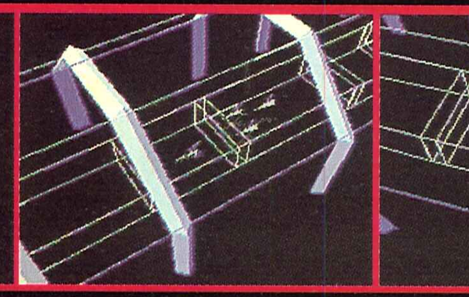
Si pulsáis dos veces seguidas L o R, el Arwing realizará un vertiginoso giro, que os puede librar del numeroso fuego enemigo. Además, si utilizáis cualquiera de los dos botones junto a derecha o izquierda, el Arwing girará a extraordinaria velocidad.

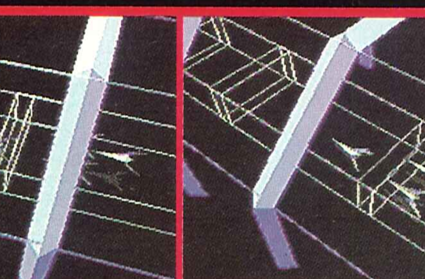


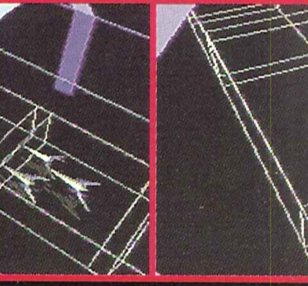


















ESPECTÁCULO EN 3D

Antes de comenzar a narrar las mil y una maravillas que esconde la última creación de esos dioses de la diversión llamados Nintendo, he de deciros que es para mí un orgullo comentar Starwing, el primer cartucho que incorpora el chip Super FX en su interior, y que además ha logrado crear en mí una auténtica sensación de velocidad, placer, vértigo y cientos de bellas emociones más.

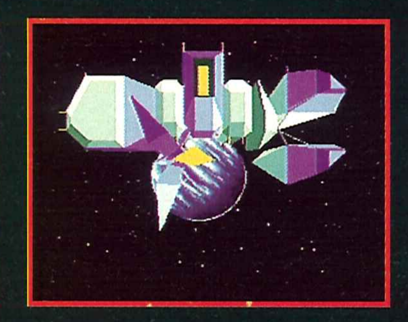
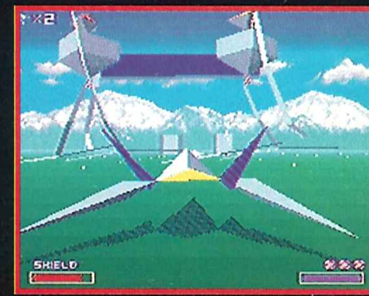
Una vez hecha esta pequeña observación que deseaba hacer partícipe entre todos vosotros, os contaré el intenso y emotivo argumento que rodea esta gran odisea espacial, que se convertirá en vuestra próxima aventura en los confines del universo, en las inmediaciones del lejano sistema solar Lylat, situadoen pleno centro de la Vía Láctea.

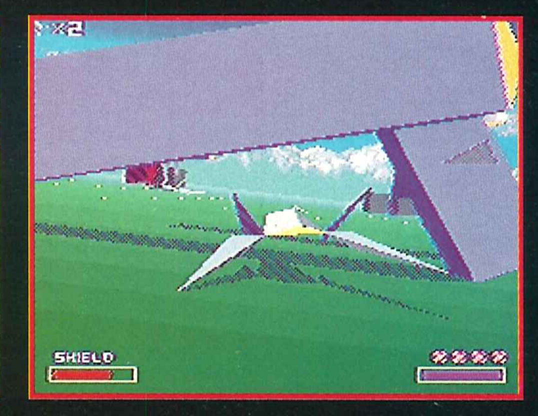
La generosa situación espacial de este sistema solar, había logrado crear una serie de prósperos planetas que gozaban de un anonimato realmente útil para su desarrollo. Tres de ellos estaban habitados por millones de pacíficos habitantes, que recibían los recursos naturales de los restantes planetas del sistema Lylat.

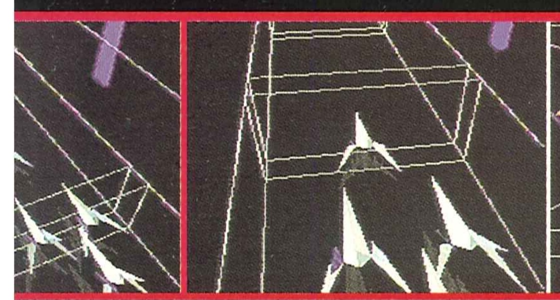
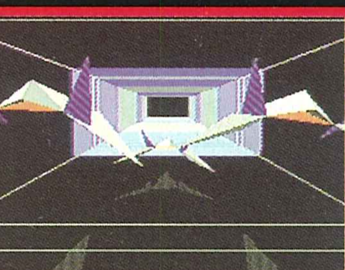
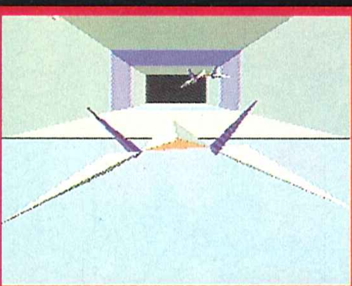
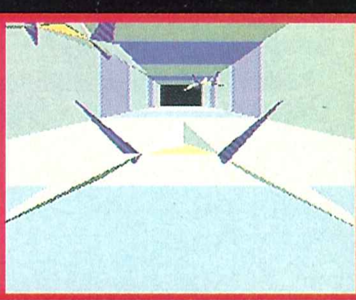
Pero siglos y siglos de tranquilidad, sosiego y productividad, iban a concluir repentinamente. El renovado y maligno deseo del emperador Andross había surgido del interior de un olvidado quasar, y estaba dispuesto a borrar la imagen de exiliado estelar que siempre le había acosado.

Los habitantes del cuarto planeta de Lylat conocían a la perfección los aviesos designios de tan despreciable loco. Desde muy pequeño, Andross desarrolló una inteligencia anormal, desbancando a los demás alumnos de su escuela. Pronto se convirtió en un genial científico, pero a la vez que crecían sus conocimientos también lo hacía su egoísmo y crueldad. ►









Personajes Star Wing



El equipo Star Wing está formado por cuatro héroes legendarios de la galaxia. Todos ellos han protagonizado increíbles odiseas a bordo de naves espaciales. Fox MaCloud se encargará de guiar a sus tres hombres hasta Venom sanos y salvos, ayudándoles en los momentos de apuro. Recuerda que depende de ti el que Falco Lombardi, Peppy Hare y Slippy Toad celebren la victoria final contigo. Al final de cada fase, podrás observar los daños recibidos por cada uno de los personajes.



Fox MacCloud

Fox es el joven líder del equipo Star Wing y el hijo de un famoso piloto de aeronaves. Su misión consiste en guiar al escuadrón de naves a la victoria. Fox es un luchador agresivo y hábil, especialista en sacar de apuros a su escolta de pilotos. De tu habilidad y valentía, dependerá que se convierta en el héroe más legendario de la galaxia o en una víctima más del Doctor Andross.
Edad: 25.
Peso: 47 kg.
Altura: 1,52 cm.
Especie: Zorro.

Falco Lombardi

Falco es un gran conocedor de las alturas y practica perfectamente el vuelo en formación.
Este halcón de seria expresión y arrogantes modales, prefiere la quietud del espacio a la estancia en tierra firme. La academia de vuelo dice que su habilidad como piloto es superior a la de Fox. Esta situación, en ocasiones, le obliga a discutir con nuestro zorro favorito, pero son fieles amigos en la vida real y en la lucha contra Andross.
Edad: 28.
Peso: 51 kg.
Altura: 1,75.
Especie: Halcón.

Peppy Hare

Es el miembro más simpático, veterano y pacífico del equipo Star Wing. Colaboró en la última batalla de las Super Novas junto al padre de Fox. Su gran amabilidad, paciencia y sabiduría estelar le convierten en un valioso equilibrador de la, a veces, inestable relación entre los miembros de Star Wing.
Por si esto fuera poco, su habilidad pilotando los Arwing es digna de elogio.
Edad: 34.
Peso: 54 kg.
Altura: 1,43 cm.
Especie: Conejo.

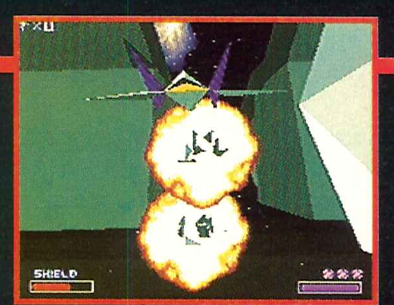


Slippy Toad

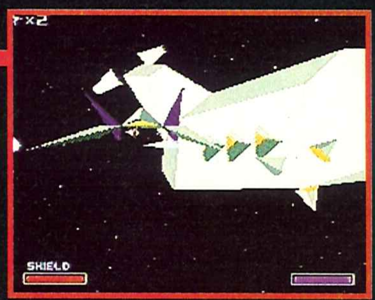
El joven Slippy, pese a su apariencia tranquila y tímida, es el miembro más optimista y carismático de Star Wing. Incluso cuando es levemente alcanzado por el enemigo, es capaz de inventar curiosos comentarios para tranquilizar al resto de sus compañeros. Otra de sus grandes cualidades es la reparación y mantenimiento de naves.
Edad: 19.
Peso: 46 kg.
Altura: 1,13 cm.
Especie: Rana.

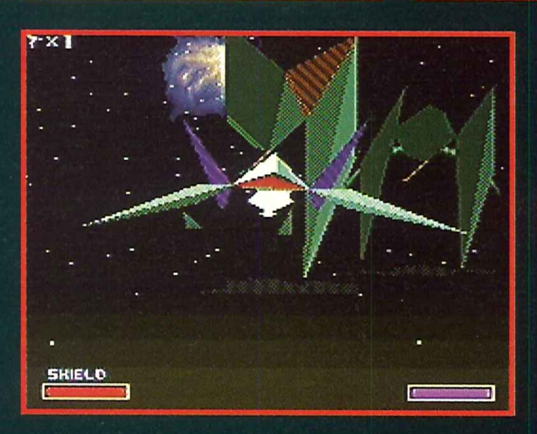


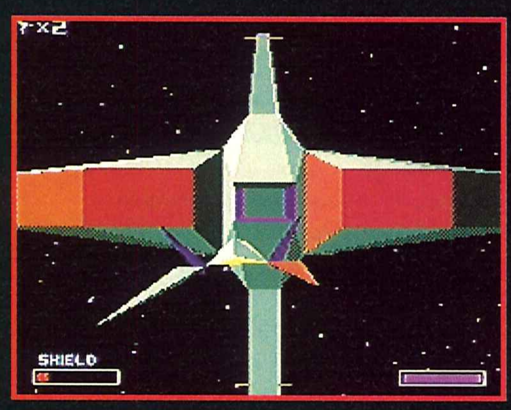














➤ El culmen de su maldad fue la creación de un peligroso motor de energía hiperespacial, situado en pleno centro de Corneria y regido por unas condiciones de seguridad realmente lamentables. Después de un largo acoso por parte del Consejo de Gobernación del planeta, fue expulsado del sistema solar por poner en peligro a los habitantes del mismo.

Los Lylatians, habitantes de Lylat, pronto olvidaron a este engreído científico y continuaron su vida normalmente. Pero ¡ay!, pocos meses después del destierro, los centros de vigilancia de Corneria detectaron cientos de objetos voladores sobre el cielo de Venom, el primer planeta de Lylat. La respuesta de Venom no se hizo esperar, el nuevo emperador Andross había declarado la guerra a Corneria...

En pocos días, Venom fue transformado en una gigantesca e impenetrable base militar. Desde aquí, Andross tenía previsto conquistar poco a poco los restantes planetas de Lylat, hasta hacerse con el control completo del sistema solar.

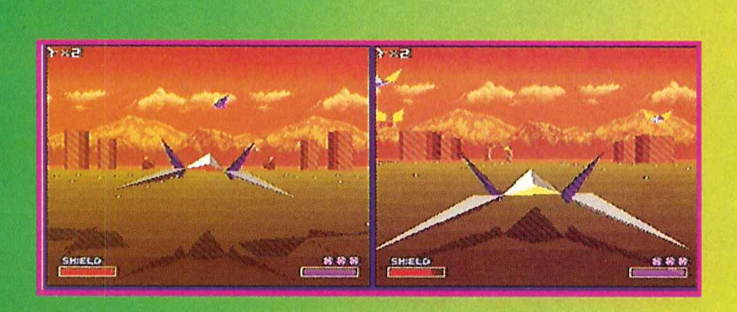
Mientras, en Corneria, el comandante Pepper estaba supervisando las nuevas aeronaves ligeras de combate Arwing, de reciente creación, para lanzarlas contra la amenaza del malvado emperador. Pese a estar en fase de desarrollo, estos prototipos suponían la única fuerza lylatiana. Y esto no era lo peor, ➤





Vistas exteriores

Una de las innovaciones más espectacularea de Star Wing es la posibilidad de observar y pilotar nuestra nave desde tres puntos de vista diferentes. Pulsa Select para observar todos los angulos de visión. El primero, nos situará por detrás del Arwing; el segundo, en una posición próxima al motor de la nave; y, finalmente, el tercero (no disponible en todas las fases) nos introducirá espectacularmente en el interior de nuestro Arwing.

















Controlando el Arwing

Aunque en un principio parezca complicado controlar la nave Arwing, gracias al completísimo pad de Super Nintendo y a sus ocho botones, podrás pilotar por el espacio exterior y utilizar los grandes adelantos del Arwing sin ninguna dificultad. A continuación te vamos a describir la función de cada botón, pero no olvides que hay cuatro posibilidades de configurar tu control pad:

Botón Y: Dispara tu láser. Puedes ampliarlo para obtener mayor potencia.

Botón X: Acelera el Arwing durante unos segundos. Utilízalo para escapar de situaciones difíciles.

Botón B: Decelera tu nave, al activar un retro cohete. Es tan aconsejable de utilizar como el botón X en determinados momentos.

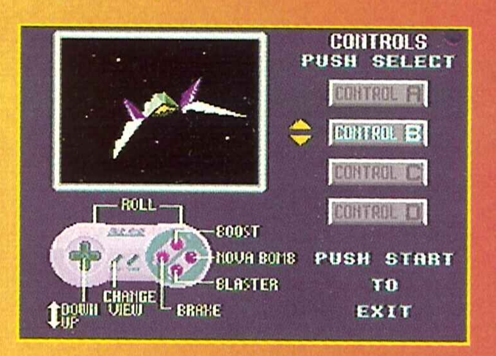
Botón A: Lanza una bomba Nova. Cuando lo pulses otra vez, la bomba estallará provocando graves daños al enemigo.

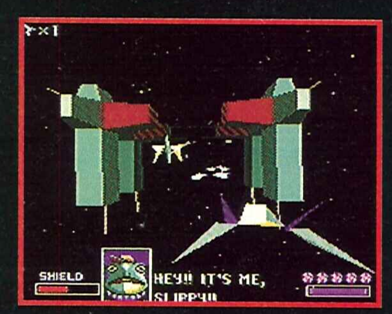
Botón L: Rota la nave hacia la izquierda.

Botón R: Rota la nave hacia la derecha.

Select: Sirve para seleccionar cuál de las tres vistas de la nave prefieres.

Start: Una vez más, sirve para pausear el juego.







Estas grandes columnas se abatirán sobre tu Arwing al sobrevolar cerca de ellas. La mejor forma para no tener quebraderos de cabeza o de nave esdispararlas para destruirlas.

Hablemos del Super FX

El chip especial que incorpora Star Wing, y que pronto comenzará a invadir docenas de cartuchos (concretamente en septiembre), está desarrollado por uno de los grupos de programación más prestigiosos del mundo en el difícil terreno de los vectores y la animación tridimensional: Argonaut Software.

El Super FX ha tardado más de dos años en ser concebido y finalizado por Argonaut Software (Star Glider, Star Glider 2, Birds of Prey, Afterburner para Amiga, King's Arthur World...). Este proyecto dirigido por el líder de Argonaut, Jez San, se basa en la popular tecnología RISC (Reduce Instruction Set Chip). Esta forma de procesar es increíblemente rápida, y permite gestionar imágenes tridimensionales a gran velocidad.

Nintendo quiso incluir este poderoso chip en su consola, pero no pudieron, al no estar finalizado en la fecha de fabricación. Después de este pequeño tropiezo, el proyecto siguió su camino y se decidió incluirlo en los juegos que realmente fueran a utilizarlo.

Las características principales del Super FX Chip de 16 bits, son su alta velocidad de proceso (10.74 Mhz), la posibilidad de crear texturas, sombreado, deformación, rotación y zooms tridimensionales, así como su propia memoria caché de 512 bytes. Todas estas tareas son realizadas por el chip Super FX, dejando a la lenta pero segura CPU de Super Nintendo que se encargue de gestionar los demás procesos gráficos y sonoros del juego. Nintendo tiene pensado utilizar este chip en muchos de sus próximos títulos: F Zero 2, Pilotwings 2 y, quizá, el Super Hero Racing. Además del formato cartucho, Nintendo proyecta utilizarlo ¡en sus próximas máquinas recreativas!

El resto de las compañías tendrán que esperar todavía un poco, puesto que podrán utilizarlo a partir de septiembre de este año.





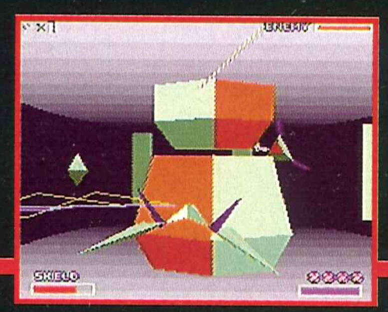
Cuando destruyamos un gran enemigo, la explosión no tardará en ocurrir. No te distraigas con el resplandor y esquiva la columna que cae ante el fuselaje de tu poderoso y casi imbatible Arwing.







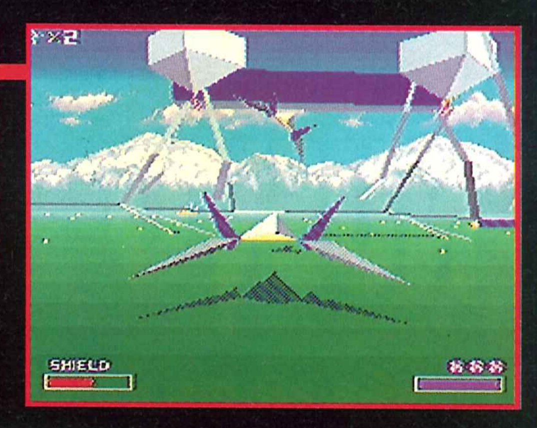














Armas para Arwing

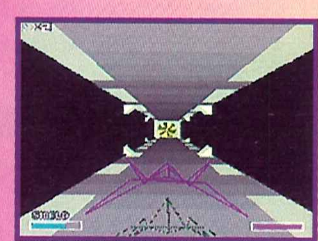
Láser: *instalado en el morro del Arwing. Si recoges lanzadores gemelos, podrás aumentar la potencia y disparar un láser por cada ala.*

Bomba Nova: *esta bomba de gran potencia aniquilará o destruirá parcialmente a los enemigos que circulen por la pantalla. Al principio, dispones de tres bombas, pero puedes aumentar el número hasta cinco. Recomendadas para enemigos finales.*

Escudo de fuerza: *al recoger un objeto escudo, tu nave se volverá transparente. Con ello, podrá aguantar una determinada cantidad de disparos o choques sin resultar dañada.*







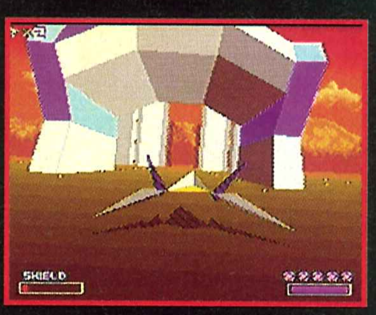












➤ no había hombres capacitados para pilotarlas.

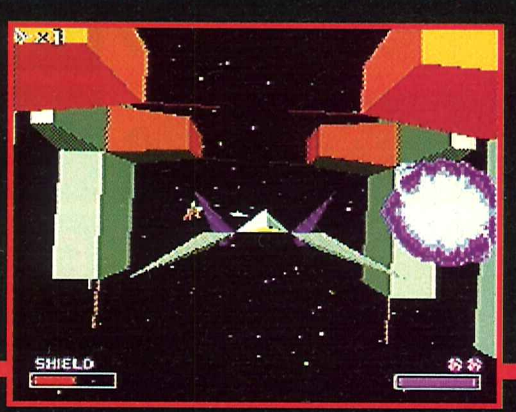
Por la cabeza del comandante Pepper cruzó un pensamiento fugaz: el equipo Starwing era el más indicado para realizar esta proeza. La perfecta compenetración entre los cuatro miembros del equipo, Fox McCloud, Falco Lombardi, Peppy Hare y Slippy Toad, les había convertido en el escuadrón más efectivo y glorioso del espacio exterior.

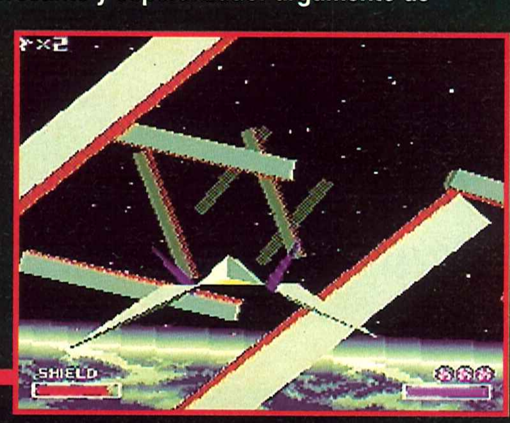
Pronto fue comunicada la misión a los cuatro héroes: atravesar el invadido y custodiado por el enemigo sistema solar Lylat, cruzando cinturones de asteroides, meteoritos, sectores industriales y los planetas Corneria, Titania, Fortuna y Macbeth. Después, penetrar en el planeta Venom, y derrotar a las fuerzas de Andross. De ellos dependía el futuro: retornar la paz a Lylat, o confirmar la derrota del sentido común frente al emperador Andross.

Como líder del equipo Starwing, Fox tendrá que guiar a sus tres compañeros a la victoria y devolverlos a Corneria sanos y salvos. Para ello, tendrá que atravesar todos los planetas, cada uno con sus propias características vitales ,superficies, fuerzas enemigas y condiciones gravitatorias.

Y este es el superinteresante y esperanzador argumento de







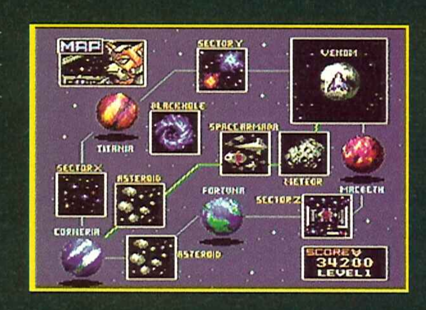
LO MÁS NUEVO







El sistema solar Lylat



Al iniciar tu apasionante aventura estelar en Star Wing, podrás elegir la ruta hacia el planeta Venom entre tres posibles recorridos. La primera ruta, la de enmedio, es la más fácil de recorrer de todas, y supondrá una perfectísima introducción a las maravillas que oculta Star Wing. Los recorridos 2 y 3 son bastante más complicados, y pondrán tu habilidad al descubierto. Aunque el piloto automático es capaz de mantener tu ruta yo de ti me andaría con cuidado, es posible que acabes cayendo en el misterioso agujero negro...





Starwing, uno de los cartuchos más importantes de estos primeros meses de año, y que volverá a situar a Nintendo como líder indiscutible a la hora de crear maravillas para consola.

Esta vez los muchachos de la gran N no se han conformado con crear un juego normal, sino que han recurrido a las excelencias gráficas del nuevo chip Super FX y a la pericia vectorial de Argonaut Software. Uniendo sus fuerzas, muestran al mundo entero un arcade vectorial, que introduce en nuestra Super Nintendo una auténtica epopeya espacial de gran velocidad, atmosférica banda sonora, espléndida jugabilidad y cuatro personajes que pasarán a ser leyenda a partir de este instante.

Starwing se ha convertido en poco tiempo en el juego estrella del semestre. La obra maestra de Nintendo para esta temporada primavera/verano, que, en espera de títulos como la quinta parte de Mario o la cuarta de Zelda, se convertirá sin ninguna duda en el juego del año y en el nuevo fenómeno social de Nintendo. Así ha sido en Japón desde el 21 febrero ,y así será en Estados Unidos y resto del mundo a partir de este mismo mes.

El arte de crear arte

Nintendo ha vuelto a conmover al mundo, alejándose de sus habituales formas y creando un entorno vectorial en el que todo transcurre con la mayor armonía, rapidez y suavidad. Nunca una consola soñó con gestionar polígonos de una manera tan perfecta como en Star Wing, obligándonos a agachar nuestra cabeza ante los obstáculos y enemigos, y a movernos hacia los lados intentando esquivar un meteorito de feo rostro.

Con la ayuda del poderoso chip Super FX, ha conseguido demostrar que los videojuegos son el noveno arte, y ha convertido una odisea espacial en un espectáculo audiovisual, transformando el frío mundo de los vectores en el más ardiente, emocionante y divertido arcade del momento.



Todo esto me hace pensar que Star Wing no es un juego, es puro arte. Dudo que alguien sea capaz de superarlo.

The Elf

Súper créditos

Sí amigos sí. Incluso los créditos tendremos que ganarlos con nuestro sudor, para continuar la aventura una vez perdidas las tres vidas iniciales. El primer crédito extra llegará cuando consigas los primeros 10.000 puntos. Más tarde, serás obsequiado con otros créditos al situar en tu score cifras tan astronómicas como 30.000 y 50.000 puntos.



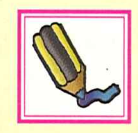


LAS PUNTUACIONES



Acción

NINTENDO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Totalmente tridimensional
Nº Continuaciones: 0 - 3
Nº de fases:15

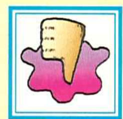

90


94


95



Soberbia animación, rapidez y suavidad. Insuperable banda sonora. Jugabilidad made in Nintendo.



¿Por qué Starwing y no Star Fox? Os prometo que no hay nada más.

95

EA AIR FORCE

¡FUEGO!

¡Siente la emoción de la última experiencia de acción tridimensional!



Una perspectiva tridimensional única y modelos basados en la realidad.



Una interesantísima historia de fondo eleva los índices de suspense



Las auténticas armas de la Guerra del Golfo e inteligencia vía satélite.

DESERT STRIKE
RETURN TO THE GULF







LICENSED BY Nintendo®

DROSOFT Moratín, 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

FATAL FURY

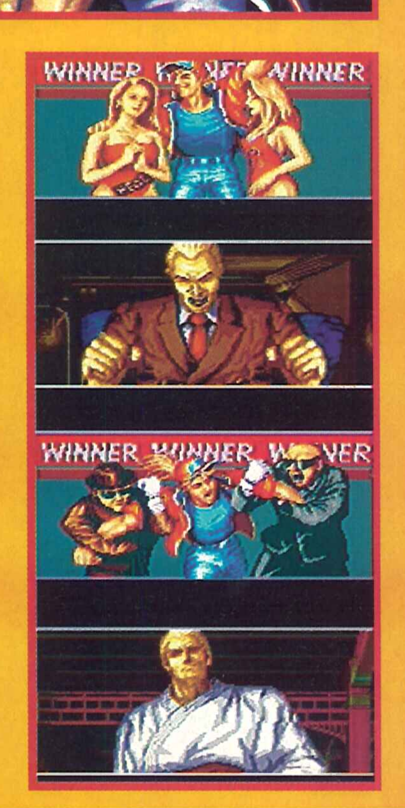
MEGADRIVE

Andy Bogard

El hermano de Terry también se inició en el mundo de las peleas callejeras, debido a la muerte de su padre. Más conocido como «el rey del puño», Andy es un experto conocedor de las artes marciales, gracias a su larga estancia en China, cuando era pequeño. Si una palabra puede denominar su forma de atacar, es ésta: velocidad.







Con el paso del tiempo, ya entrado el Siglo XXI, deportes tan populares como el fútbol americano o el baloncesto fueron cayendo en el olvido. El público quería algo nuevo, diferente a todo lo que habían conocido hasta entonces. Y un maduro empresario tuvo la genial idea: organizar una vez al año un campeonato de artes marciales, que reuniera a los hombres más fuertes del mundo. Su nombre era Jeff Bogard, y pronto convirtió lo que parecía una ocurrencia descabellada en un negocio de pingües beneficios.

La gente se agolpaba en las ciudades donde el torneo tenía lugar, y millones de personas seguían los combates a través de la televisión. Como resultado de todo esto, Bogard se ganó el respeto de muchos, pero también el odio y la envidia de otros pocos.

Entre estos últimos destacaba Geese Howard, un poderoso hombre de negocios que tuvo cierta relación con la mafia en un pasado. Pero esta relación no estaba tan rota como muchos creían, y estaba dispuesto a aprovecharla.

Así, una calurosa noche de junio, Jeff Bogard decidió dar un paseo; lo que no sabía es que ese sería el último de su vida. Los hombres de Geese acabaron con él, y su imperio fue (qué cosa más curiosa) a manos de Geese Howard. Ahora, él es el jefe, el amo, el hombre más rico de la costa oeste.

Pero esta nueva edición del Campeonato, promete ser bastante especial. No se trata del sitio donde se celebra, ni del premio en metálico, sino de la participación de tres jóvenes un tanto enigmáticos. Dos de ellos son los hijos del malogrado Bogard, Terry y Andy. El otro, es un recién llegado de Thailandia: Joe ➤



LA BATALLA DEL DESTINO











El decepcionante mensaje "You lose" pondrá fin a tu aventura por ser Campeón del Mundo. ¡Hay que entrenar un poquito más!



Joe Higashi

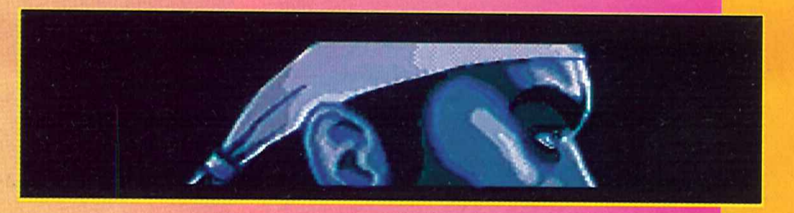
Es el más técnico de los tres. Su Muethai-Kick Boxing- es un auténtico seguro de vida en las calles de Thailandia, donde residió la mayor parte de su vida. Ahora, los hermanos Bogard le han llamado para que les ayude a acabar con Geese, y, de paso, para meterse en el bolsillo el título de Campeón del Mundo.











Nueve luchadores de todas clases, países y colores te saldrán al paso en tu camino hacia el Campeonato del Mundo. Busca sus puntos débiles.



Los más malos

-Duck King: *No te dejes engañar por su cómico aspecto y su irrisorio nombre, porque lo lamentarás sin duda. Su táctica preferida es la patada aérea, insistiendo una y otra vez, con la esperanza de alcanzar la cabeza de su contrincante.*

-Richard Meyer: *Más conocido como «el Volatinero». Ha recibido este simpático apodo gracias a la velocidad con que mueve las piernas en el aire, creando una bella y mortal danza, al ritmo que le marcan los camareros del Pao Pao Café.*

-Michael Max: *Las más concurridas playas de la costa presencian habitualmente las peleas de este boxeador sonado con cualquer incauto que se ponga al alcance de sus viejos guantes.*

-Tung Fu Rue: *Aprendió todo lo que sabe de otro gran especialista en artes marciales: el Maestro Tortuga Duende. De él ha heredado la propiedad de aumentar su cuerpo, así como la de lanzar unas extrañas ondas de energia llamadas Ka-Me-Ha-Me-Ha.*

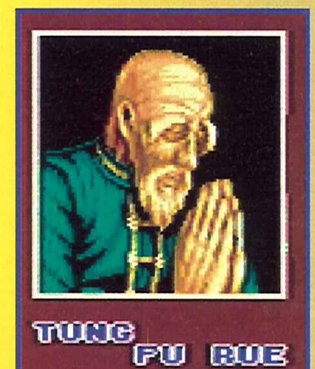
-Raiden: *¿Quién dijo eso de que a mayor tamaño, mayor torpeza? Seguro que fue alguien que no conoció a Raiden, una montaña de carne y grasa cuyo mayor deseo en la vida es aposentar su trasero en la cabeza de sus oponentes.*

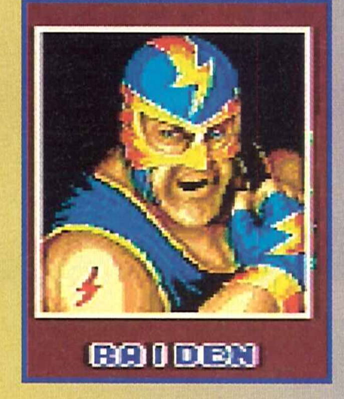
-Geese: *El asesino del padre de los Bogard. Su fuerza física y su técnica sobrepasa todos los límites imaginables. Sólo una estampita de San Pancracio y un corazón valiente, podrán enfrentarse con este poderoso jefe de asesinos, extorsionadores y distribuidores cinematográficos.*

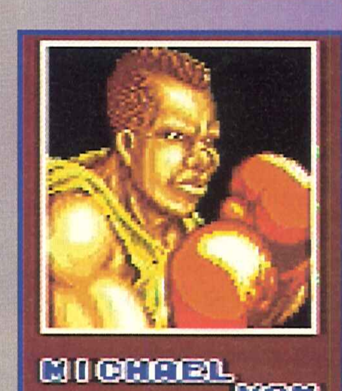








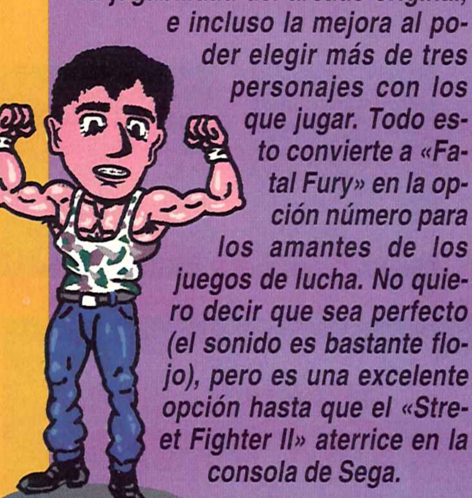




Una conversión casi perfecta

Podría comenzar el comentario cayendo en comparaciones con el «Street Fighter» o con la versión Neo Geo, pero no lo voy a hacer. ¿Por qué? Porque por sí mismo, este cartucho reúne varios factores. Primero, que para Mega Drive no existe ningún juego de este tipo; segundo, que aprovecha perfectamente las posibilidades de la máquina; y tercero, que Takara se ha esforzado para producir un cartucho de 12 megas, que respeta totalmente la jugabilidad del arcade original, e incluso la mejora al poder elegir más de tres personajes con los que jugar. Todo esto convierte a «Fatal Fury» en la opción número para los amantes de los juegos de lucha. No quiero decir que sea perfecto (el sonido es bastante flojo), pero es una excelente opción hasta que el «Street Fighter II» aterrice en la consola de Sega.

Némesis







Uno de los mejores juegos de lucha creados hasta el momento, aparece en la versión Mega Drive para regocijo de todos sus poseedores.



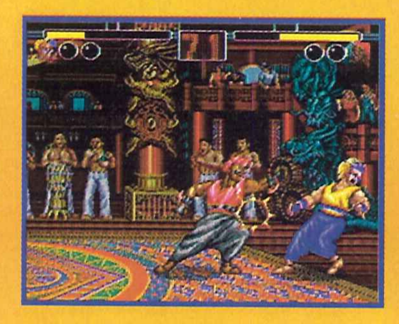














► Higashi, un buen amigo de la familia. Entre los tres, van a hacer justicia y a acabar con aquél que un día arruinó sus vidas. La cuenta atrás ha comenzado... y sólo uno saldrá vencedor.

Este es el contenido de un cartucho que hasta este momento era privilegio absoluto de los poseedores de una Neo Geo, el «Fatal Fury». Ahora, los usuarios de Sega tienen la oportunidad de acercarse a uno de los mejores juegos de lucha de la historia.

Su desarrollo es de sobras conocido: peleas de dos o tres asaltos con diferentes enemigos, bajo un límite de tiempo y en diferentes escenarios. El resto estará ante vuestros ojos: fuertes luchadores, movimientos demoledores, adicción y, sobre todo, mucha acción.

No lo dudes. Si todo esto es lo que le buscas, y estás dispuesto a dejarte el pellejo en cada pelea, «Fatal Fury» es tu juego.

Terry Bogard

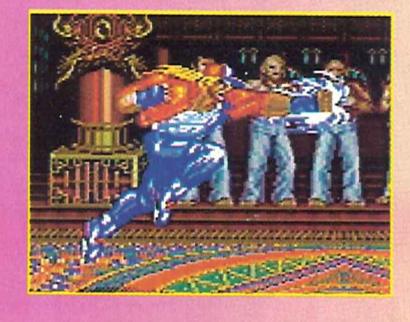
La muerte de su padre, hace algún tiempo, a manos del temible Geese y sus hombres, le han convertido en una máquina de lucha que encierra en su interior algo más que odio: hambre de venganza.

Toda esa rabia se canaliza a través de sus golpes, que transforman sus brazos en verdugos ejecutores y sus patadas en verdaderas sentencias de muerte.











El nuevo modo versus

La gran ventaja que tiene esta nueva versión sobre la de Neo Geo reside, sin duda, en las nuevas opciones que se le han dado al modo «versus» del juego. Aparte de los 3 luchadores de siempre -Terry, Andy y Joe-, se puede disponer del resto de los personajes del juego, excluyendo a Geese, el jefe. Incluso, tienes la posibilidad de enfrentar a un luchador contra sí mismo, a semejanza del «Street Fighter II Champion Edition».

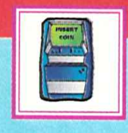








LAS PUNTUACIONES



Arcade

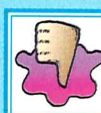
TAKARA/SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La hay para todos los gustos

Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 9 luchadores


80


Tan jugable y divertido como en la Neo Geo.


68


El sonido es bastante ratonero.


84

83

LITTLE SAMSON

PÓKER de HÉROES

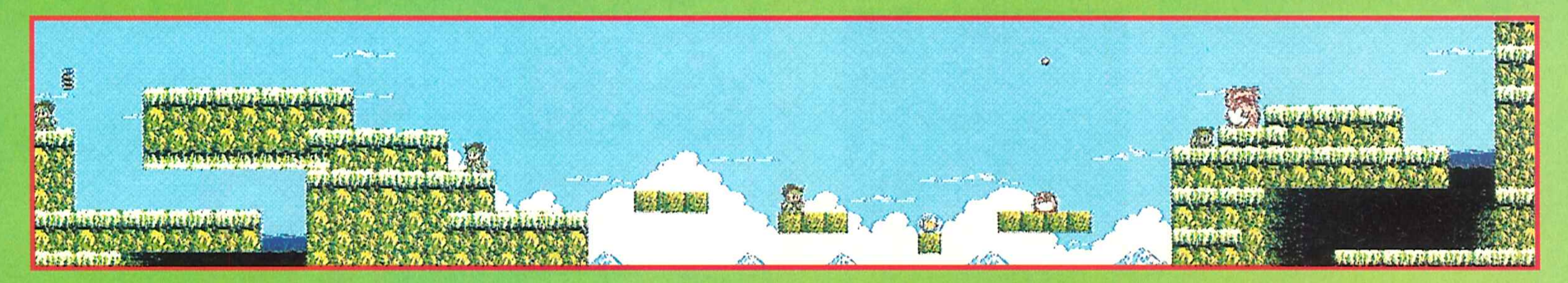


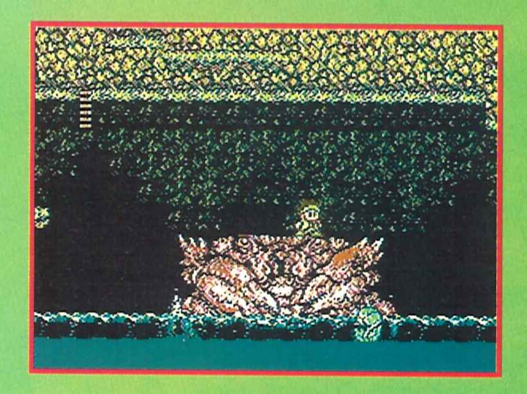
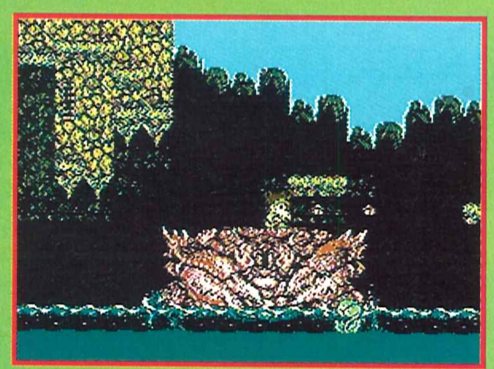
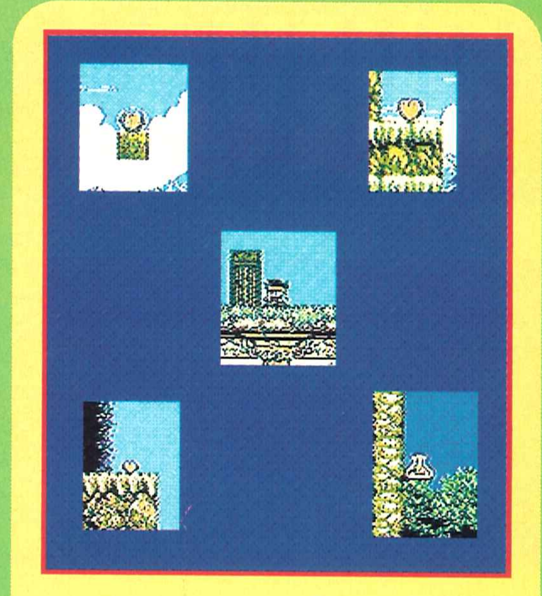
Ni los cuatro mosqueteros, ni los Vengadores, ni el Madrid de Puskas y Di Stéfano. El equipo que se ha formado para intentar salvar el reino imperial de Forgy, es mucho más variopinto y completo que todos ellos. Si no me creéis, echad un vistazo a sus componentes: un muchacho, aspirante a Robin Hood, que trepa por las paredes y lanza campanas mágicas; un dragón, que anteriormente fue una bella y arrogante muchacha, capaz de volar y lanzar fuego por su boca; una estatua viviente, semejante a la del jardín botánico de Radio Futura; y, por último, el primo hermano del ratoncito Pérez.

Estos cuatro personajes bajo la dirección del Emperador Hans, patriarca de aquella hermosa tierra, tienen la suerte (o la desgracia, según se mire) de poseer las Campanas Majestuosas. Por ello han sido elegidos para combatir los ambiciosos deseos de invasión del Príncipe de la Oscuridad, Ta-Keed, y luchar en pos de la libertad.

Pero antes de formar parte de tan selectivo grupo, cada personaje deberá concluir su correspondiente nivel. Una vez cumplido este imprescindible requisito, cualquiera de los integrantes podrá aparecer en la pantalla a vuestro gusto. Cada uno tiene sus ventajas y sus inconvenientes, por lo que ahí van unos apuntes para que os hagáis una leve idea:

- Little Samson es el líder del grupo, probablemente, el más completo de los cuatro. Es rápido, posee un buen salto y sus disparos son certeros. Además puede trepar por las paredes y por el techo. Tiene un nivel de vida medio.



Búscate la vida

Si queréis que vuestros personajes duren más que las mismísimas pilas Duracell, prestad mucha atención a estos objetos:

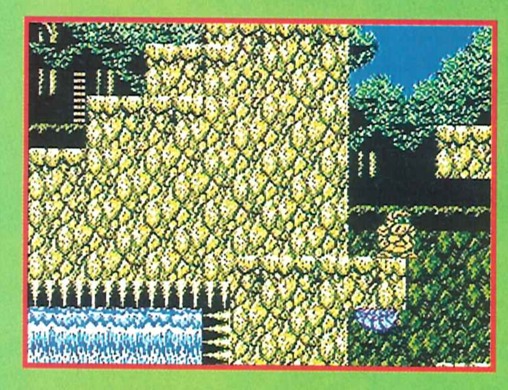
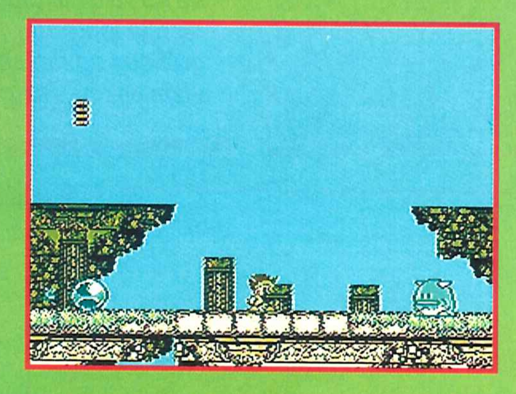
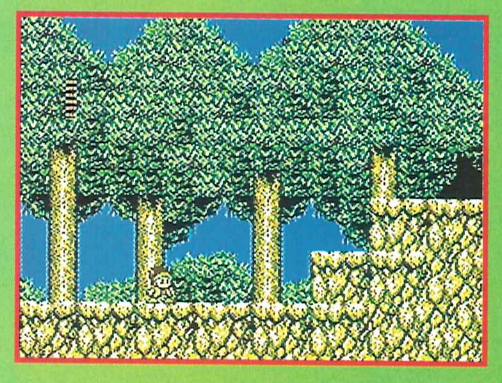
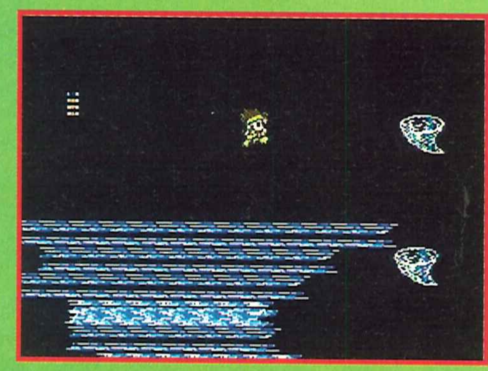
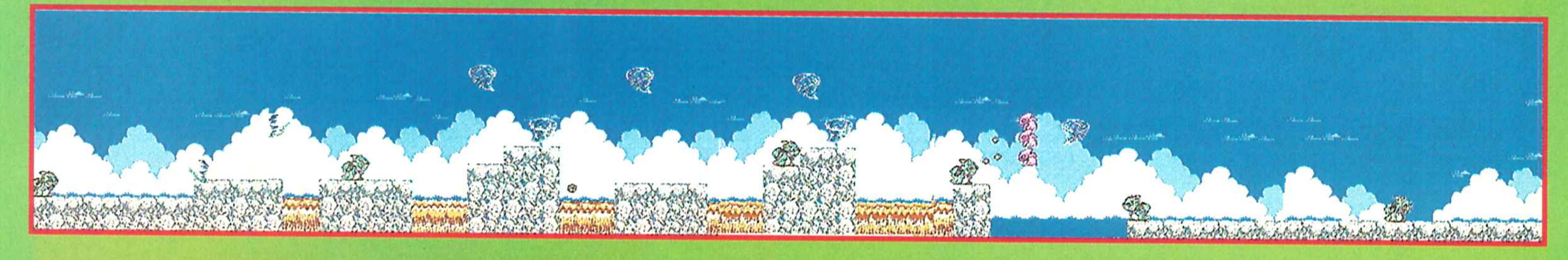
*- **Muñeca:** Obtendréis un héroe extra.*

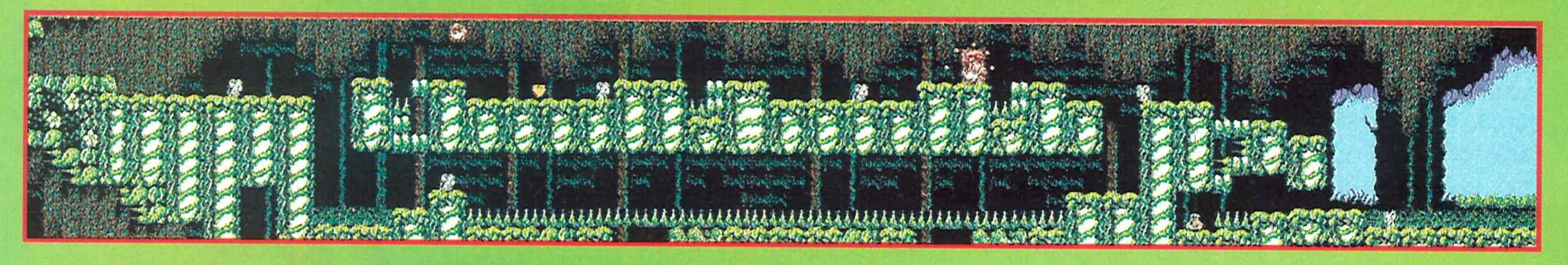
*- **Poción:** Cuando esté activada, el héroe que la posea tendrá todos sus puntos de energía en el nivel máximo.*

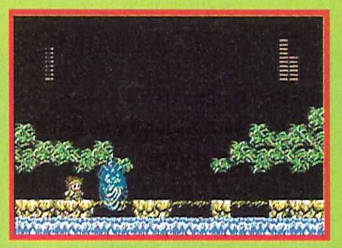
*-**Corazón (grande):** Vuestra vida aumentará 4 unidades.*

*-**Corazón (pequeño):** Vuestra vida aumentará 1 unidad.*

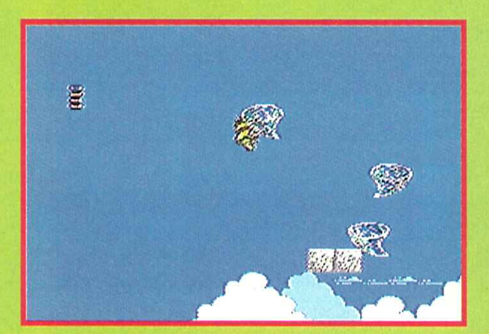
*-**Bola de cristal:** Añade dos unidades al potencial del indicador.*

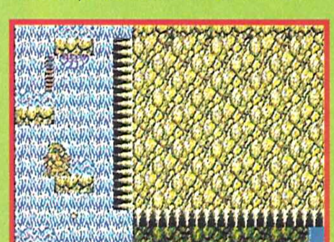










Cambiando de personaje será más fácil esquivar todos los obstáculos.





La jugabilidad es lo que cuenta

Aunque al principio el juego parece demasiado fácil, según vayáis avanzando os daréis cuenta que no es así. Uno de sus aspectos más interesantes es la posibilidad de cambiar de personaje en cualquier momento del juego. Gracias a esta opción, la jugabilidad alcanza unos límites insospechados.

En cuanto a la técnica, seguro que el sonido no va a ser premiado con un Grammy, pues resulta tontorrón y aburrido. Sin embargo, los gráficos aguantan el tipo e incluso alegran la vista del más exigente.

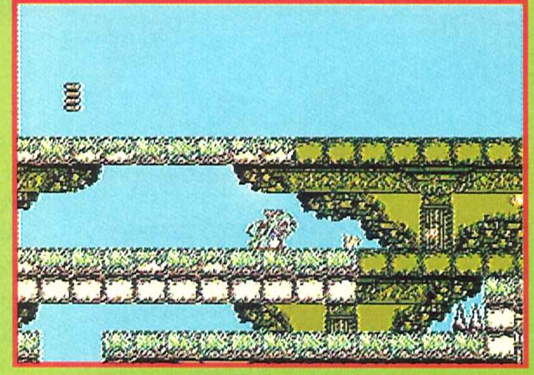
Lolocop

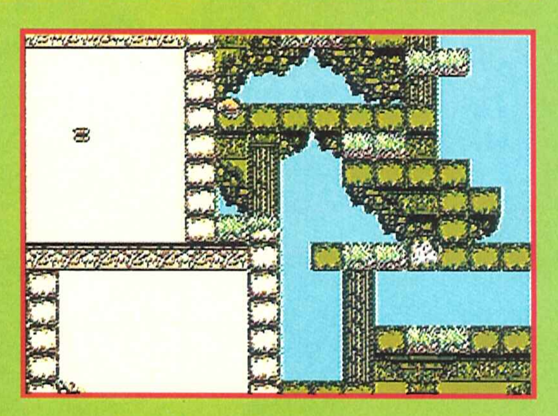


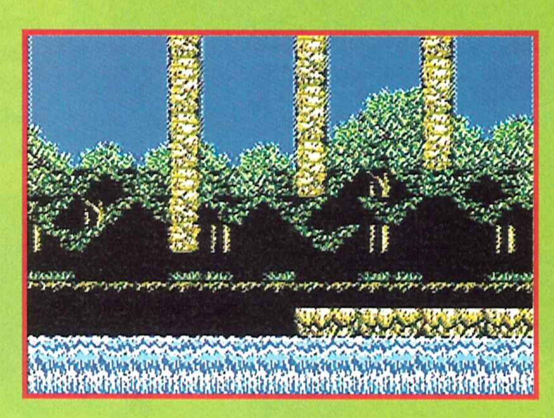
La esperanza de Forgy

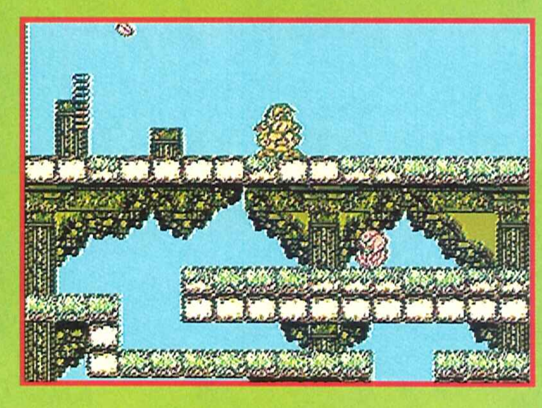
Aquí tienes a los cuatro singulares personajes que tratarán de liberar al reino de Forgy de las siniestras garras del mal.











- Kikira, el Dragon Lord, es el único que puede volar, aunque durante cortos espacios. El fuego de su boca es muy efectivo, pero se mueve más despacio que Samson. Nivel de vida bajo.

-Gamm, el Rock Lord, es sin duda el más fuerte de los cuatro personajes, pero también el más torpe. Posee un alcance de disparo corto, aunque efectivo. Nivel de vida muy alto.

-K.O., la Bestia Encantada, es un pequeño roedor que os servirá para introduciros en los lugares más inverosímiles, pero para poco más. Su nivel de vida es muy bajo.

A lo mejor os estáis preguntando a qué diablos me refiero con eso del nivel de vida. Bien hecho, os lo explicaré. Cada personaje comienza la misión con un determinado poder, que se puede incrementar si recogéis los objetos pertinentes. Recordadlo bien, porque es uno de los aspectos más importantes del juego.

Bueno, pues ya sabéis todo lo necesario para emprender el camino. Si queréis formar parte de tan curioso grupo, no tenéis más que presionar «start» y...

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SPACO
Nº jugadores: 1
Dificultad: De menos a más
Nº Continuac.: Passwords
Nº de fases: 10

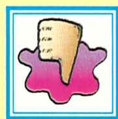


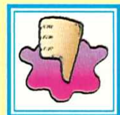
68



Es divertido y, sobre todo, muy, muy jugable.

60





Ese sonido...



76

72

TODOSEGA

¿UNA REVISTA SÓLO PARA LAS CONSOLAS DE SEGA?• SÍ • ALUCINANTE • ¿Y HAS VISTO LOS MEGAMAPAS DE SONIC 2, INDIANA JONES, ALIEN 3 Y STREETS OF RAGE II? • ¡QUÉ PASADA!• Y TRAE LOS MEJORES TRUCOS PARA LOS MEJORES JUEGOS • CON UN GENIAL REPORTAJE SOBRE LOS NUEVOS HÉROES DE SEGA • Y UN INCREÍBLE CATÁLOGO CON TODOS LOS JUEGOS QUE HAY DISPONIBLES PARA NUESTRA CONSOLA • ¡CÓMO MOLA¡ • ¡AH, Y NO NOS OLVIDEMOS DE LAS NOVEDADES! • ¡ESTÁN TODAS! • YO YA LO TENGO CLARO ¡O TODOSEGA O NADA!



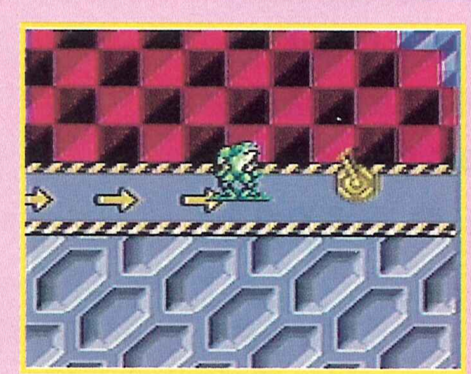
El número 1 de TodoSega está dando mucho que hablar.

Pero nada comparado con el escándalo que vamos a montar con el número del próximo mes. ¡Ya te puedes ir preparando!

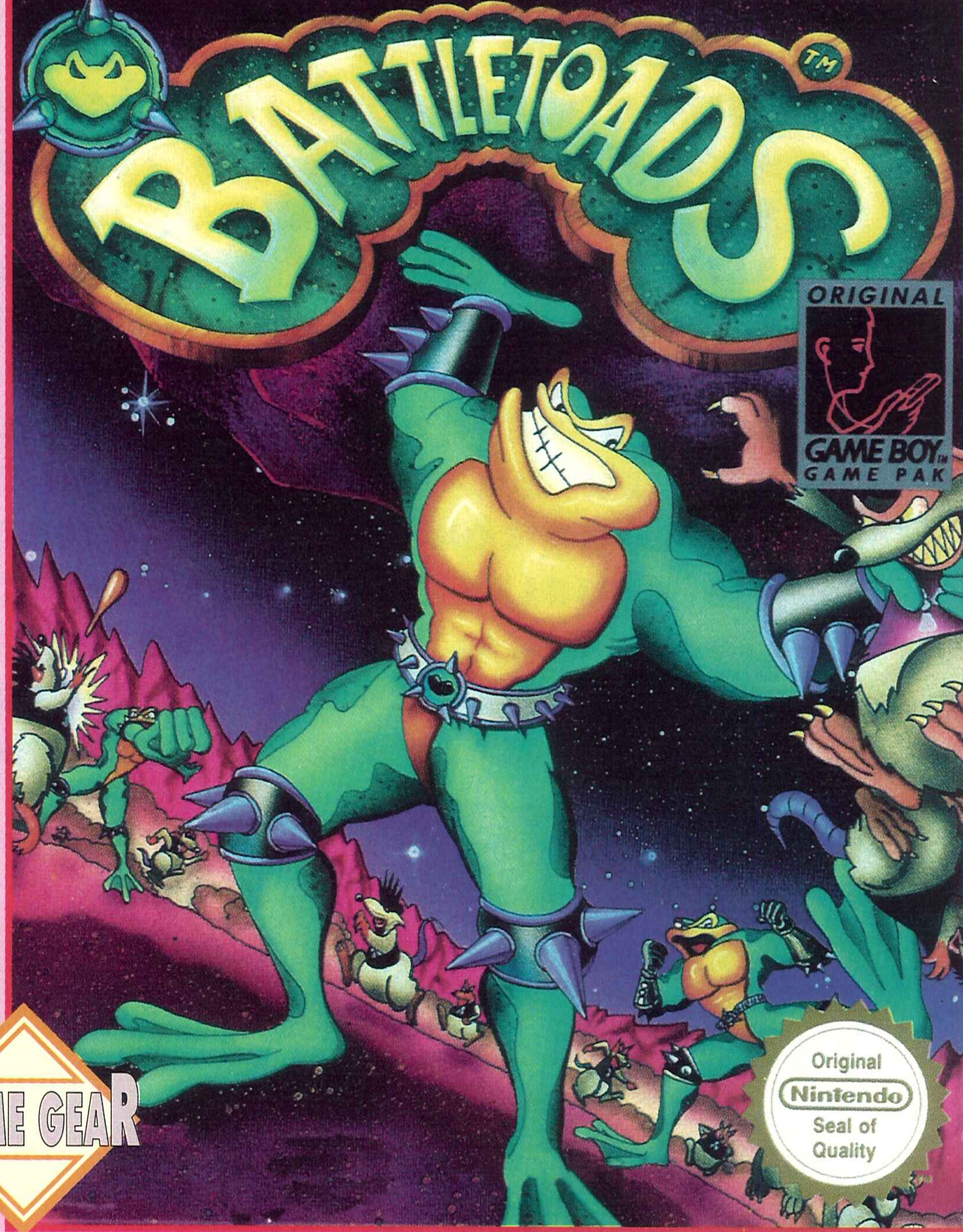
El nº1 ya a la venta • El nº2 el día 15 de abril en tu kiosco.









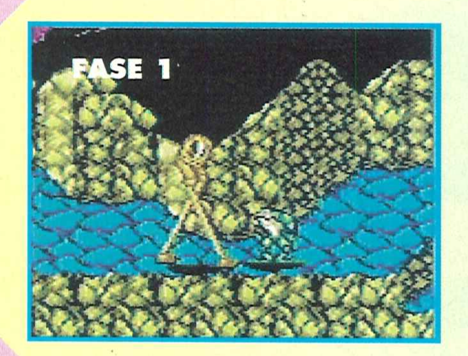


UNAS RANAS CON GANCHO

Pero vamos a ver, ¿pueden unas ranas convertirse en héroes de leyenda? Pues, por lo que estamos viendo, parece que sí. Estos simpáticos anfibios han pasado del anonimato a instalarse en un privilegiado y merecidísimo lugar junto a las veteranas Tortugas Ninja. Después de haber arrasado en todo el mundo exhibiendo sus aventuras en las consolas Nintendo, se presentan ahora, con más fuerza que nunca, en vuestra Game Gear.

Algún despistado se preguntará: ¿pero qué es lo que tienen estos sapos para alucinar a todo hijo de vecino? Pobre iluso. No sabe que estamos ante uno de los cartuchos más originales y divertidos de los últimos tiempos. Bueno, aclaradas todas estas dudas, vayamos con la historia.

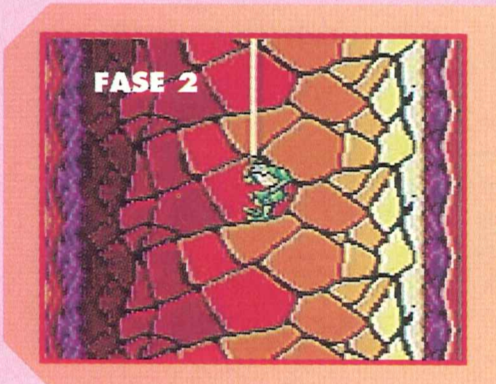
Los que hayáis visto alguna vez en acción a las Battletoads, sabréis de qué va la cosa. Rash, Zitz y Pimple, que así se llaman, son tres inseparables ranas mutantes especializadas en eliminar indeseables. Un desdichado día, mientras Zitz se encontraba degustando unas riquísimas moscas (¡puag!), una reina con pocos escrúpulos decidió, sin consultar a nadie, secuestrar a Pimple, Rash y a su protegida, la princesa Angélica. Después de acabar con todos los bichos del lugar del cabreo que tenía, ➤



CAÑÓN DE RAGNAROK

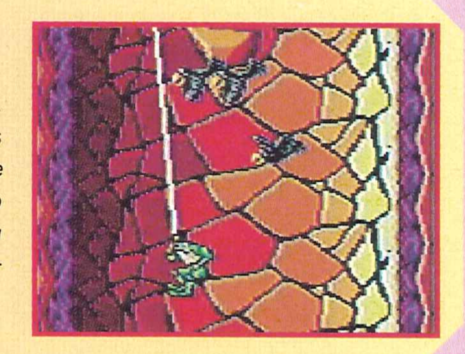
Aquí nuestra ranita va a ir calentando motores a base de zurrarse con todos los tipejos que aparezcan en su camino. El enemigo final consiste en una ultramoderna máquina-lanzarrayos que os hará la vida imposible. Para derrotarla, es imprescindible recoger las pelotitas que aparezcan en pantalla y lanzarlas sin ningún remilgo.





EL AGUJERO WOOKIE

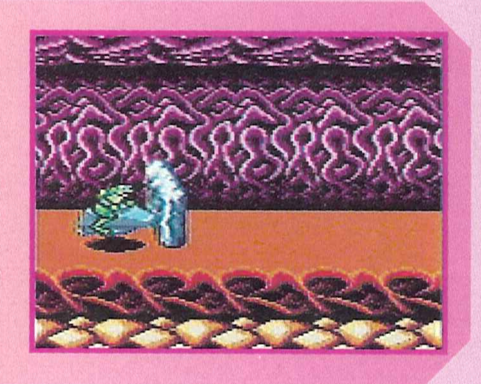
Si habéis visto (y supongo que así será) las películas de Tarzán, no tendréis problemas para superar esta fase. En ella, debéis descender por una liana, mientras acabáis con los enemigos que encontraréis en el interminable agujero. Aquí podréis hacer uso de una nueva arma, si os pegáis durante un par de segundos a una de las dos paredes. Será la mejor forma de acabar rápidamente con los susodichos elementos.





TURBO TÚNEL

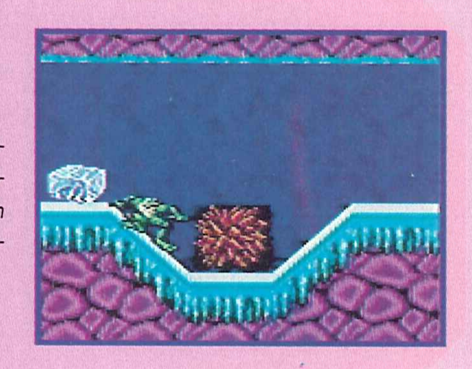
Una fase muy rápida, donde la habilidad y los reflejos serán fundamentales para concluirla con éxito. Aquí deberás utilizar el primero de los vehículos, una extraordinaria y potente motojet, para atavesar un recorrido repleto de pesadísimos muros de piedra. Tu objetivo será sortearlos, tanto por arriba y abajo como por la derecha y por la izquierda, todo ello a una velocidad que ya quisiera el mismísimo Sito Pons.





CAVERNAS ÁRTICAS

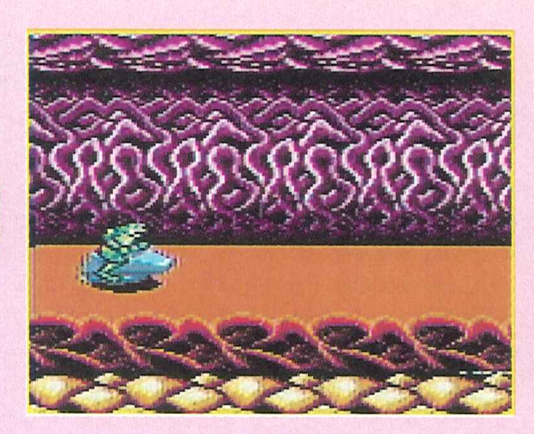
El frío ha llegado de repente y Zitz debe andarse con mucho cuidado si no quiere escurrirse con el hielo. Los muñecos de nieve, carámbanos asesinos y demás típicos elementos del Artico, estarán presentes. Atención a los bloques de hielo que aparecerán a lo largo del recorrido; puede que en un momento dado los necesitéis.

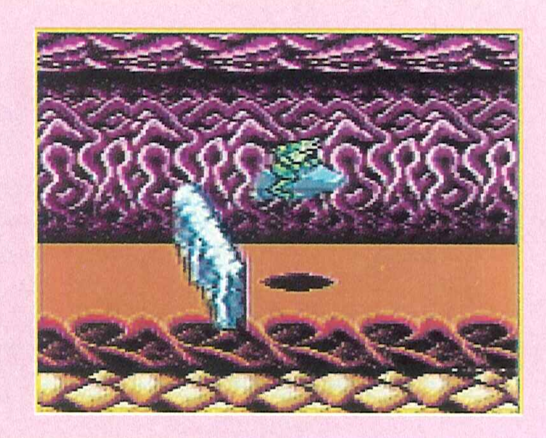


CIUDAD DEL SURF

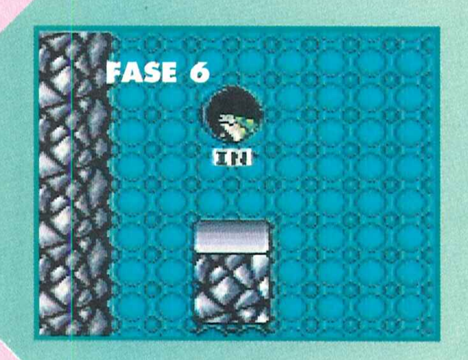
Una de las más variadas de todo el juego. Los objetivos varían desde derrotar a curiosos y pesadísimos enemigos, hasta utilizar una tabla de surf para sortear todos los obstáculos que encontréis a vuestro paso. Como habréis adivinado, esta tabla es otro de los vehículos que podrá pilotar Zitz. Para que os hagáis una idea, os diré que no es ni el más fácil, ni el más difícil. Me entendéis, ¿no?





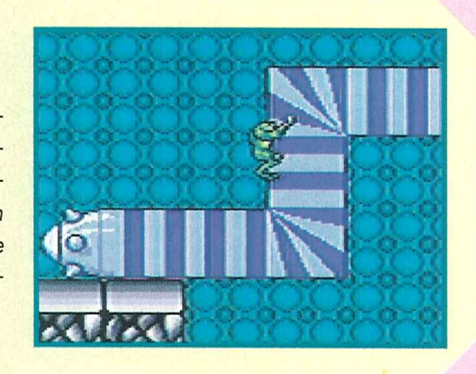


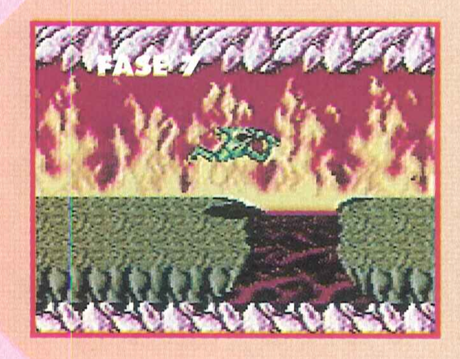
A lo largo y ancho de diez apasionantes y divertidas fases, deberás acompañar a una de tus ranas favoritas en su lucha por salvar a sus amigas. En el camino, tendrás que sortear obstáculos de todo tipo.



GUARIDA DE KARNATH

Muy divertida. Todo consiste en subirse encima de unas serpientes con formas poligonales, hasta lograr salir de la encerrona. Es importantísimo que os aprendáis de memoria tanto los recorridos como los movimientos de las serpientes. Aunque en principio os pueda resultar una fase muy complicada, después de repetirla unas cuantas veces, conseguiréis superarla sin problemas y continuar adelante.

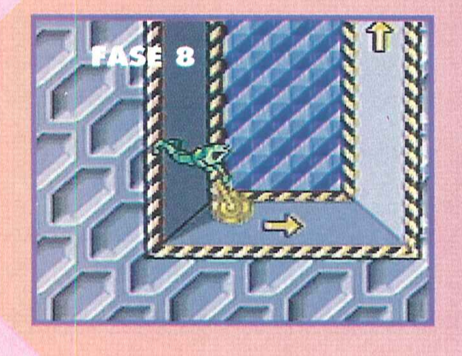




EL INFIERNO DE VOLKMIRE

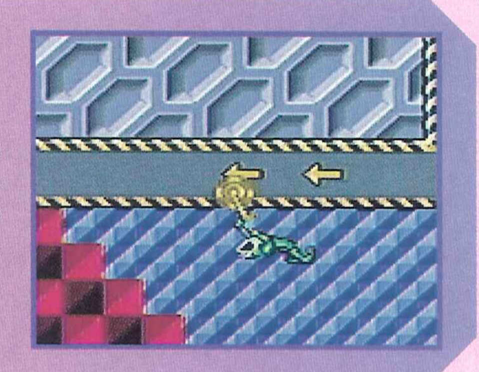
Mucho calor, muchos enemigos y un espeso sudor en todas las partes de vuestro cuerpo. En esta ocasión hay que intentar esquivar misiles, meteoritos y otros materiales que se pueden calificar como "altamente peligrosos". Aunque no os conviene retrasar vuestra marcha, aprovechad para fijaros en la calidad de los gráficos de las llamas. De lo mejorcito de todo el juego.





CLINGER

Montado en un peculiar modelo de motocicleta (con una sola rueda y capaz de subir por las paredes y el techo), tendréis que escapar de un extraño círculo que os perseguirá sin tregua. Si queréis alcanzar cuanto antes la salida, debéis seguir las flechas indicadoras de dirección, hasta que os libréis de una de las fases más complicadas del juego.



LA REVOLUCIÓN

Permaneced muy atentos porque en esta fase comienza un auténtico y espectacular plataformeo. Debéis subir por una torre circular, muy parecida a la del Nebulus, sin descuidaros ante los bichejos que os encontraréis en vuestra escalada. No os asustéis por la distancia que existe entre algunas repisas, porque en esos casos veréis cómo, de repente, recibís un gran impulso que os ayudará a realizar los saltos. Pero cuidado, pues si falláis en alguno de ellos, la ranita tendrá que empezar desde el principio.



Zitz decidió ir en busca de sus amigos.

Una vez puestos sobre aviso, ya estáis en disposición de echar una mano a la valerosa ranita y disfrutar como enanos con sus correrías. Porque otro de los aspectos sobresalientes del juego (y ya he perdido la cuenta de cuántos van) es la variedad y calidad de las ¡10! fases que deberéis recorrer.

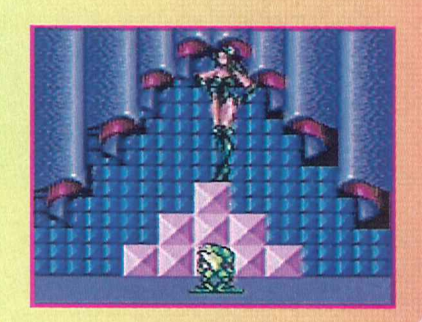
Vuestras pulsaciones se elevarán nada más comenzar, cuando en el primer round tengáis que zurrar a unos cuantos elementos con ganas de bronca. Pero esto no es nada, porque a partir de aquí comienza una odisea donde Zitz recorrerá pozos sin fondo, infiernos abrasadores llenos de diablillos, lugares árticos donde la temperatura no sube de los 20 bajo cero y otros mundos que ya conoceréis, antes de enfrentarse a la Reina de la Oscuridad. Eso sí, no tengáis miedo de que la batalladora rana se canse, porque podrá hacer uso de una moto jet, una tabla de surfing y una curiosa moto que desafía las leyes de la gravedad.

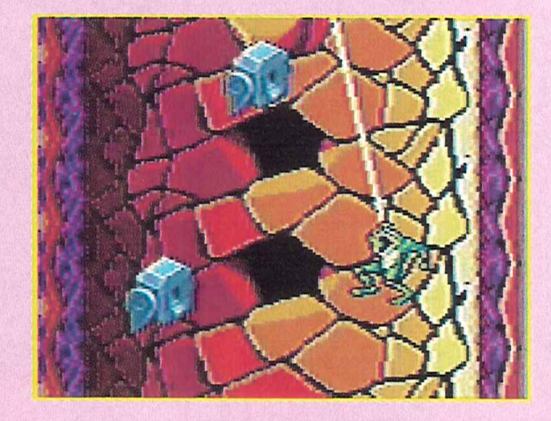
La acción está servida. Un auténtico catálogo de alucinantes experiencias os espera en vuestra Game Gear.

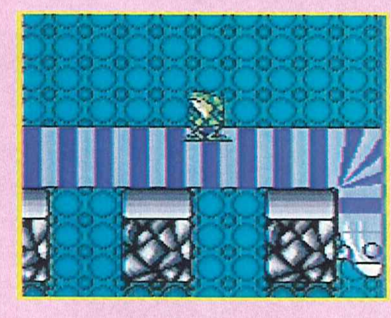


ARMAGGEDON

Ultima y definitiva fase: el enfrentamiento con la malvada Reina de la Oscuridad en su propia guarida. Esta mujer es una bella y perversa bruja, que no dudará en utilizar todos los trucos para evitar que rescatéis a vuestros amigos. Un consejo: para huir del remolino, situaos en una de las esquinas.

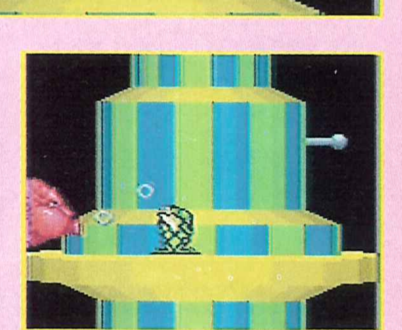


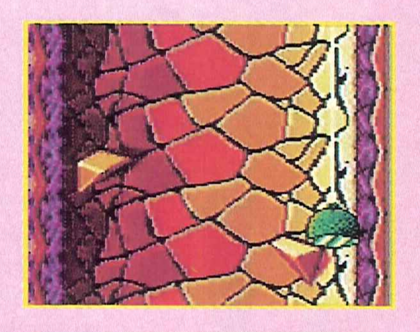












En la línea de los anteriores

***B**attletoads lleva camino de convertirse en un clásico de los juegos de acción. Esta nueva versión destaca por poseer unos gráficos que quitan el aliento y la extraordinaria variedad y originalidad de sus fases.*

Como pega, hay que señalar que la rana no tiene la misma variedad de golpes que en las anteriores versiones. También os advierto que en determinados momentos el juego se torna un pelín difícil, pero eso no es nada malo, ¿verdad?

En definitiva, no os lo penséis dos veces y haceros rápidamente con un cartucho que no tiene desperdicio.

Lolocop

LAS PUNTUACIONES

Acción

TRADEWEST
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 10
Dificultad: En algunos momentos, alta

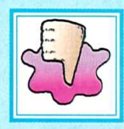








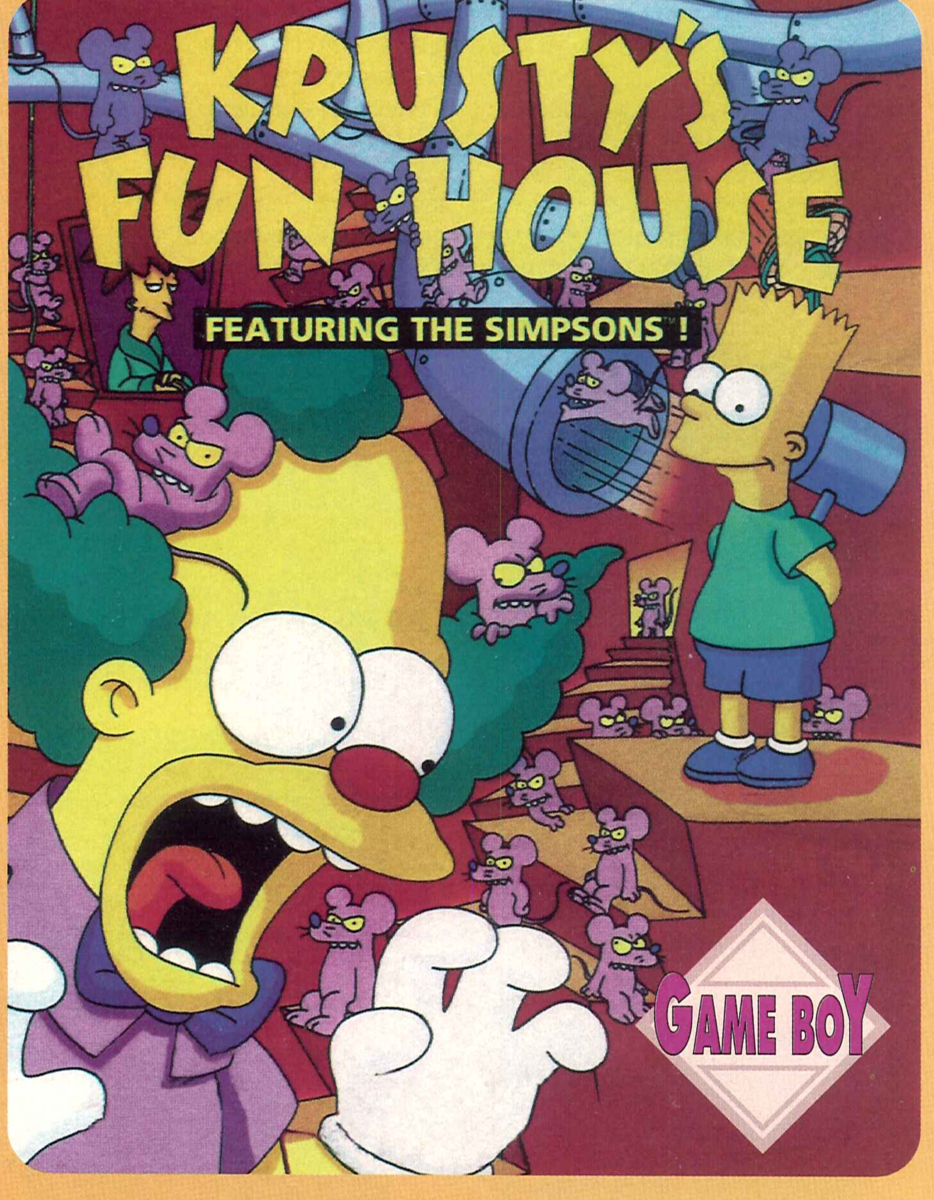

Los gráficos y la gran calidad de las fases.

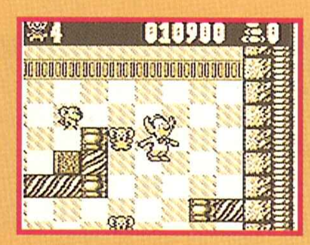

Que la rana no tenga la misma variedad de golpes que en otras ocasiones.

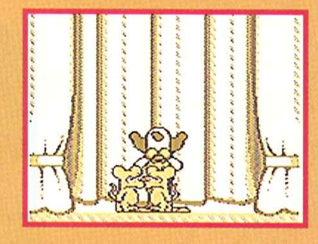
85

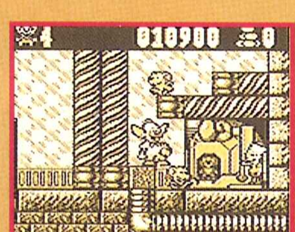
LO MÁS NUEVO

LA INVASIÓN DE KRUSTYLAND





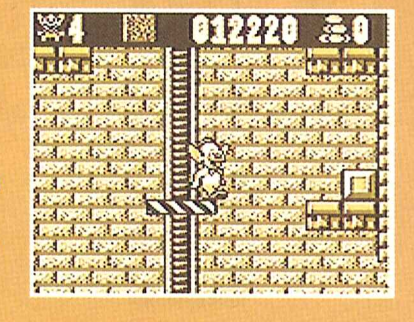






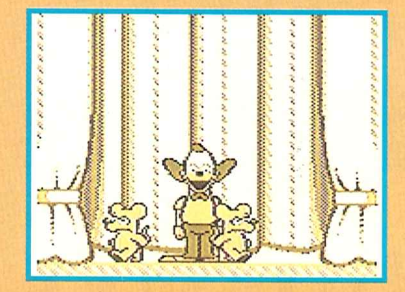
¡Las ratas han invadido la Casa de la Diversión! Cientos, miles, millones de ratas campan a sus anchas por salas y pasillos sin que nada ni nadie parezca capaz de detenerlas. Se escabullen por las cañerías, trepan por los bloques y asoman su hociquillo peludo por todos las ranuras de la casa de Krusty. ¿Es que no hay ningún valiente que sea capaz de enfrentarse a esta plaga? Parece que Bart Simpson ha puesto su ingenio gamberril al servicio de una causa noble y ha construido enormes ratoneras de extraño funcionamiento para ayudar a su amigo el payaso a librarse de sus indeseables inquilinos. Lo malo es que no ha colocado sus artilugios matarratas en los lugares más adecuados. Todas las ratoneras están fuera del recorrido habitual de los bigotudos roedores, y como son de costumbres fijas...

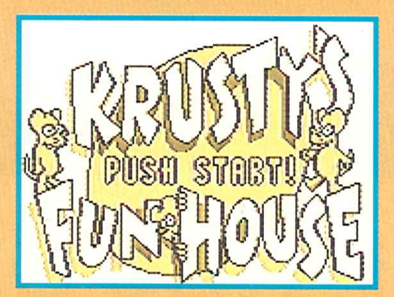
Al pobre Krusty le ha tocado la china de guiar, como si de un pastor se tratara, a su rebaño de estúpidas ratas derechito a la boca del lobo. Y para conseguirlo, Krusty debe mover bloques, encontrar pasadizos secretos, derrumbar muros, encadenar tuberías y utilizar su agudísimo ingenio. Las molestas ratas se esparcen por todos los sitios, son incapaces de subir alturas superiores a un bloque y, encima, están empeñadas en roer hasta los cimientos la Casa de la Diversión.

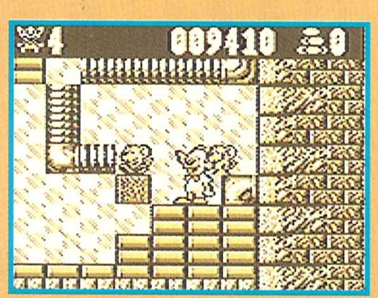


Krusty deberá encontrar los objetos que se hayan perdidos por ahí y usarlos sabiamente. Siempre y cuando se lo permitan las escurridizas serpientes que se deslizan por el suelo, los cerdos voladores y otras increíbles criaturas de las que sólo pueden existir en Krustyland. Seguro que nuestro payasete amigo les enseñará lo que es la auténtica diversión con una buen bombardeo de tartas.

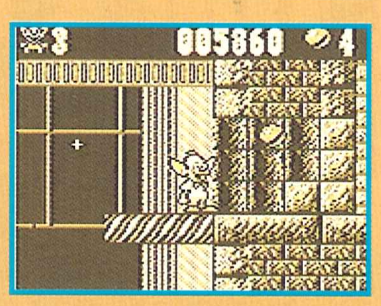
Si quieres entrar en un juego extravagante y divertido, fácilmente transportable y totalmente delirante, date prisa antes de que los dientes insaciables de las ratas acaben con el hogar de la diversión.



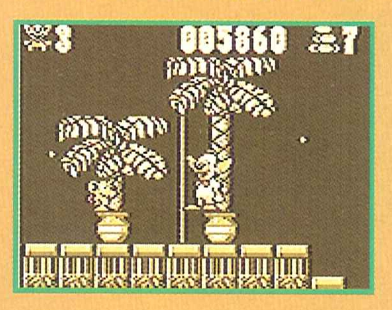




El objetivo del juego es guiar a las ratas a la mortal trampa de Bart. Si las tuberías van en esa dirección no lo desproveches.



Con las super bolas y un poco de habilidad encontrarás pasadizos secretos repletitos de bonus.



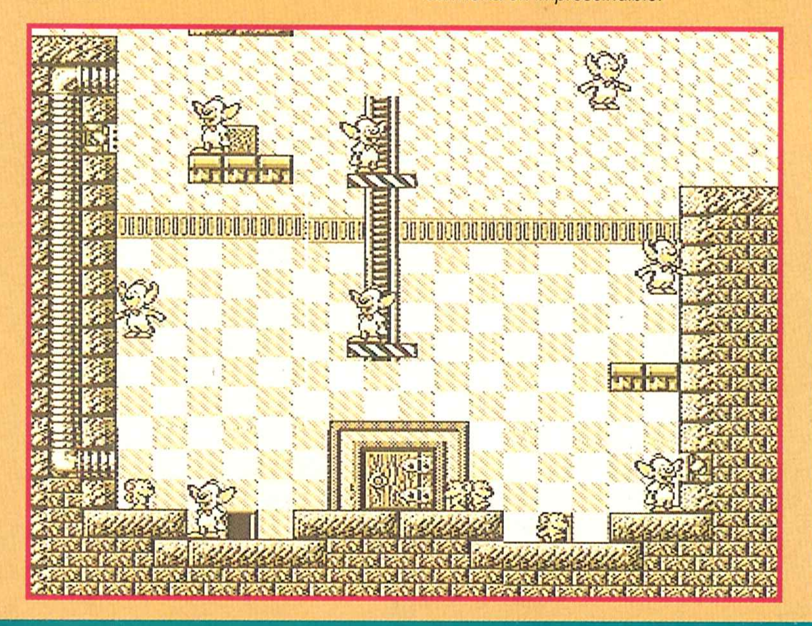




Disfrutarás de lo lindo con la simpatía del payaso más genial de cuantos has conocido.



La nitidez de los gráficos y la alta jugabilidad hace que este juego se convierta en imprescindible.



La genialidad de un payaso

Krusty es un personaje tierno, alegre y divertido. Y como tal, tenía que protagonizar un juego que reuniera las mismas características y fuera igual de simpático y absurdamente genial que su mentor. La factoría Acclaim ha sido la encargada de realizar un cartucho para la pequeña Game Boy que conjugara todas estas virtudes, y lo ha logrado de manera brillante con este «Krusty's Fun House».

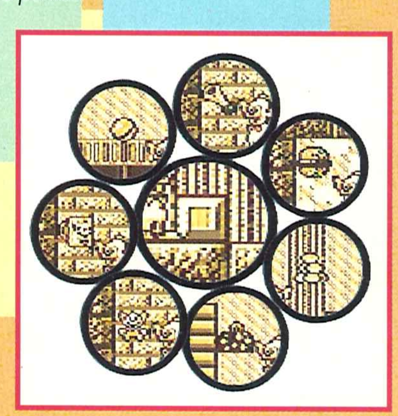
Un personaje enorme (en el sentido más cariñoso del término), unos gráficos nítidos y una elevadísima jugabilidad son los valores de los que hace gala este cartucho, de tal manera que se convierte en un juego más que digno de pertenecer a tu colección. Sería un error que te lo perdieras.

Teniente Ripley

Los bloques mágicos

En el transcurso del juego, encontrarás unos bloques especiales con mágicas virtudes. Si les propinas un golpe desaparecen, proporcionándote a la vez un pasadizo secreto o una de estas nueve bonificaciones:

- ***Bolsa de trucos:*** *Te hace sumar diez puntos.*
- ***Jarra:*** *Aumenta tu marcador en veinte puntos.*
- ***Abridor:*** *Te premia con cincuenta puntos más.*
- ***Muñeco de Kustry:*** *Consigues una vida extra.*
- ***Hamburguesa:*** *Prolonga tu energía.*
- ***Bolsa de patatas fritas:*** *Aumenta tu energía.*
- ***Batido:*** *restaura tu vida.*
- ***Tartas:*** *Te regala diez dulces proyectiles.*
- ***Super pelota:*** *te da cinco super pelotas para derribar bloques.*



LAS PUNTUACIONES



Plataformas

ACCLAIM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: ¿Has guiado ratas por un laberinto de tuberías?

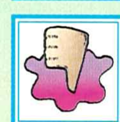

 85

 80


 88

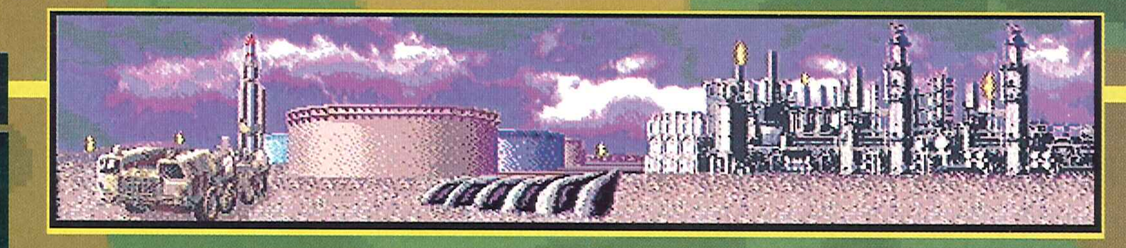


El tamaño de Krusty, la ratonera de Bart y el añorado password.



Atascarse en el último nivel de la fase y quedarte sin password.

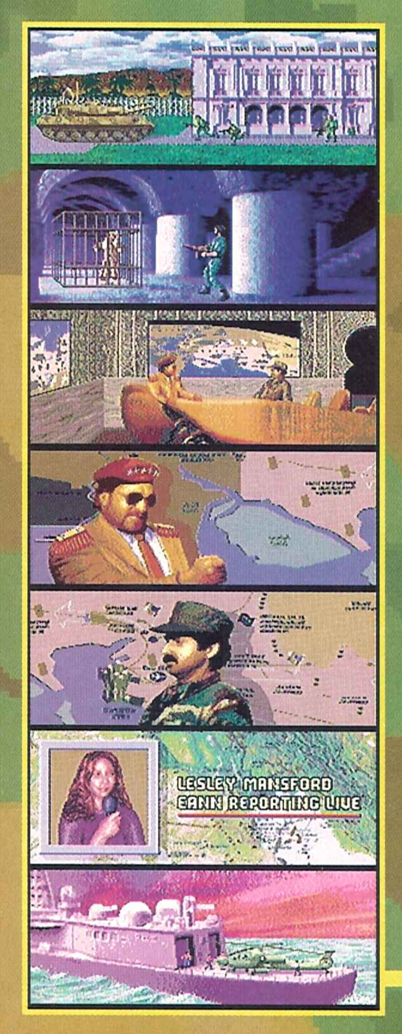




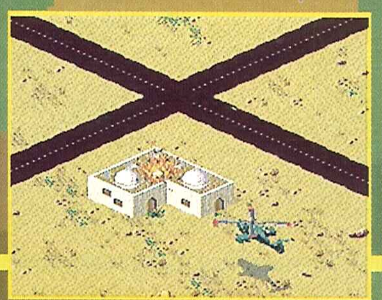
DESERT STRIKE

Ahora en tu Super Nintendo, podrás participar en un juego que recrea a la perfección la Guerra del Golfo.

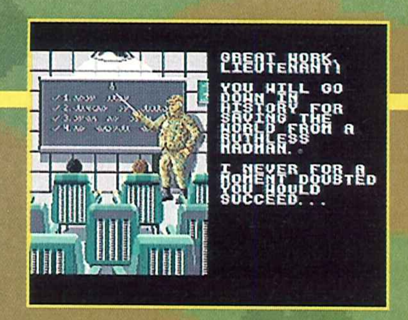


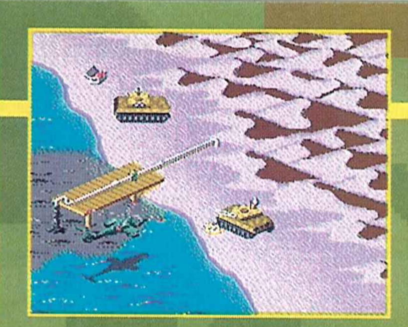
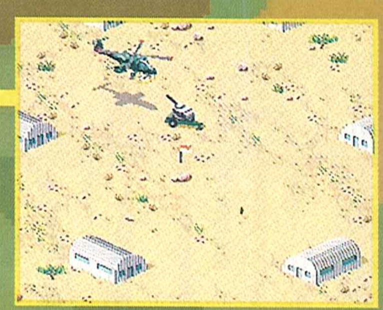
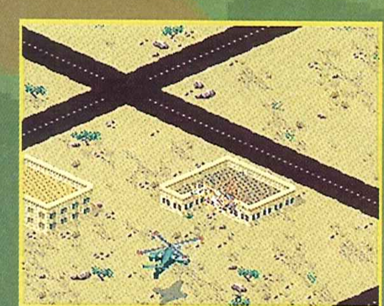




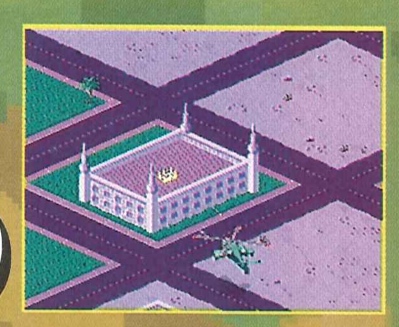






RETORNO AL GOLFO



Hace más de un año, la compañía norteamericana Electronic Arts y su grupo de programación Visual Concepts creó para Mega Drive un adictivo juego de guerra llamado «Desert Strike», que estaba ambientado en la corta pero intensa guerra del Golfo. La excelente calidad técnica, jugabilidad, realismo y su muy lograda perspectiva isométrica tridimensional, lo encumbraron a lo más alto del podio, convirtiéndose casi instantáneamente en un clásico para Mega Drive.

Visual Concepts había recreado a la perfección una auténtica mini guerra. Mike Posehn se encargó de programar el juego, Paul Vernon de realizar los sencillos pero superefectivos gráficos del cartucho y John Manley de crear todos sus escenarios.

Por supuesto, un juego tan popular como éste no podía pasar desapercibido para Super Nintendo, y Electronic Arts encargó a John Schappert realizar la versión para esta poderosa máquina. Pero de todos es sabido la poca gracia que tienen los programadores de Electronic Arts a la hora de realizar conversiones para Super Nintendo. Si no lo creéis, recordad el lamentable «PGA Tour Golf» o el mejorable-pero-siempre-divertido «NHLPA Hockey». ¿Cómo acabaría «Desert Strike»?

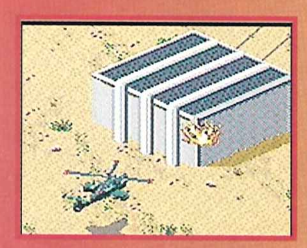
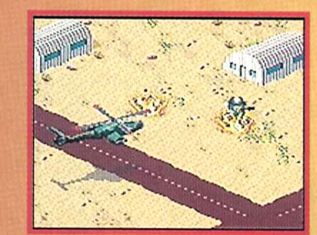
Afortunadamente, Visual Concepts ha realizado una conversión directa del original, y teniendo en cuenta la gran calidad de este título para Mega Drive, esta vez nos podemos conformar. Por lo menos, han tenido el detalle de depurar el apartado audio con agradables melodías y buenísimos efectos sonoros.

Pero introduzcamos de una vez el cartucho, para observar de cerca las múltiples cualidades de este excelente «Desert Strike», un arcade bélico protagonizado por un helicóptero, que nos meterá

Las armas del Apache

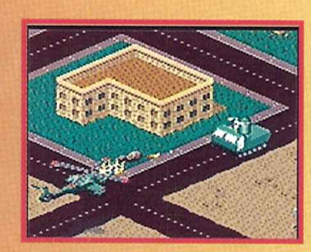
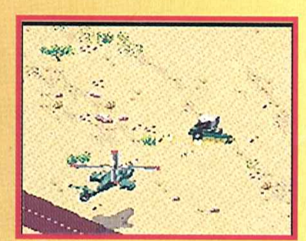
AMETRALLADORAS: No producen muchos daños sobre grandes objetivos, pero son rápidas y eficaces contra las tropas enemigas y blancos de poca resistencia, como poblados o aviones.
Daño sobre el enemigo: 3 puntos cada bala.



Capacidad máxima: 1178 balas.
HYDRAS: Los misiles Hydra infligirán un gran daño al enemigo, y son ideales para blancos medios, situaciones apuradas o grandes objetivos, a falta de misiles Hellfire.
Daño sobre el enemigo: 25 puntos.

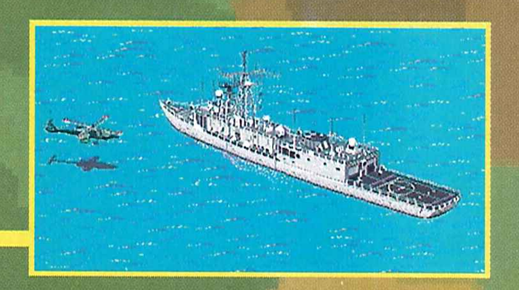
Capacidad máxima: 38.
MISSILES HELLFIRE: Los más potentes y escasos de nuestro arsenal. Tienen cualidades Homing, y volarán en pedazos a la mayoría de los enemigos grandes con un solo proyectil.
Daño sobre el enemigo: 100 puntos.

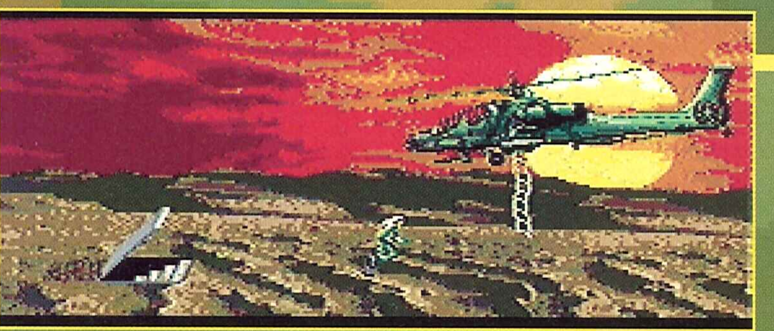



Mapa de ayuda

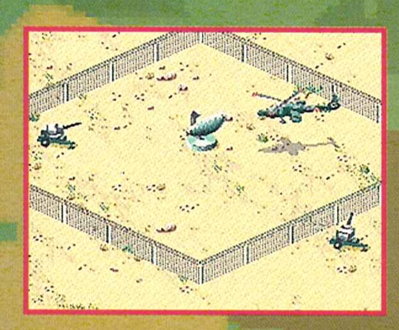
Cuando pulsemos Start, aparecerá en pantalla el mapa del territorio y toda la información necesaria sobre nuestros objetivos, misiones, armas, fuel restante y blindaje de nuestro helicóptero.

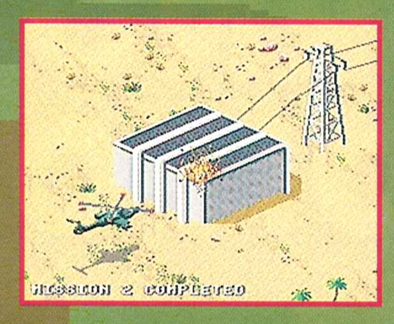




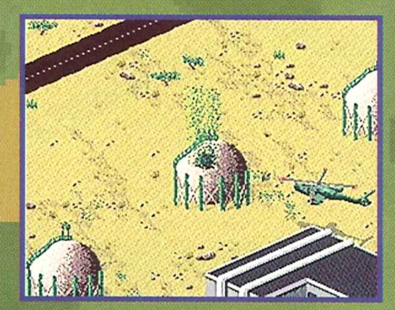


A los mandos de tu poderosohelicóptero Apache, podrás participar en uno de los conflictos bélicos más importantes de los últimos años: la Guerra del Golfo. Prepárate para concluir con éxito cuatro campañas diferentes, destruyendo todo tipo de objetivos.







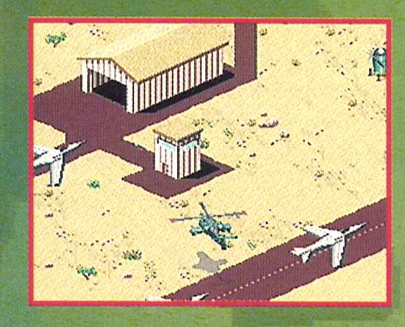


Campaña 1: Superioridad aérea

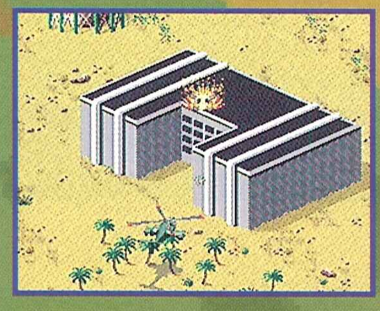
Misión 1: Destruir dos emplazamientos con Radar.
Misión 2: Destruir una central hidroeléctrica.
Misión 3: Borrar del mapa dos campos de aterrizaje.
Misión 4: Atacar los centros de mando enemigos.

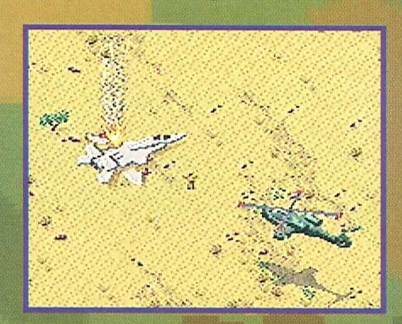
Campaña 2: Cazador de Scuds

Misión 1: Destrucción de instalaciones con Radar.
Misión 2: Organizar una fuga de la cárcel.
Misión 3: Destrucción de una central eléctrica.
Misión 4: Ataque a fábrica de armas químicas.
Misión 5: Destruir Scuds y rescatar prisioneros de guerra.



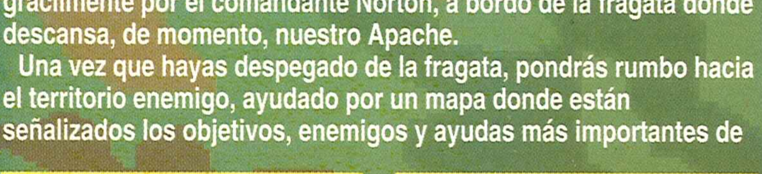






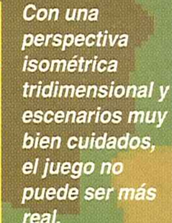
de lleno en una, sin que sirva de precedente, divertida guerra en pleno Oriente Medio. Después de observar una simpática y pintoresca intro, donde el malvado general Mubaba conquista un emirato de gran riqueza petrolífera y da órdenes a uno de sus súbditos, accederemos al menú principal del juego. Aquí podremos introducir claves de misiones avanzadas, elegir copiloto (algunos están "missing in action" todavía), y cambiar el modo de control de nuestro helicóptero y los botones del armamento.

«Desert Strike» te propone cuatro completas misiones o campañas, cada una formada por múltiples objetivos: destruir aeródromos, centrales químicas, rescatar agentes M.I.A. (Missing In Action) y muchos más. Todo esto será narrado y explicado grácilmente por el comandante Norton, a bordo de la fragata donde descansa, de momento, nuestro Apache.



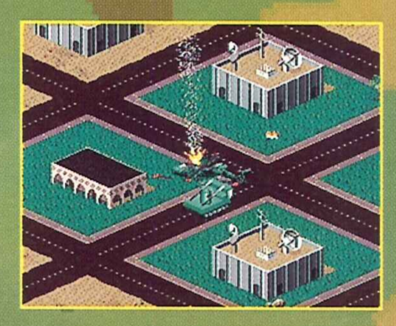
Una vez que hayas despegado de la fragata, pondrás rumbo hacia el territorio enemigo, ayudado por un mapa donde están señalizados los objetivos, enemigos y ayudas más importantes de

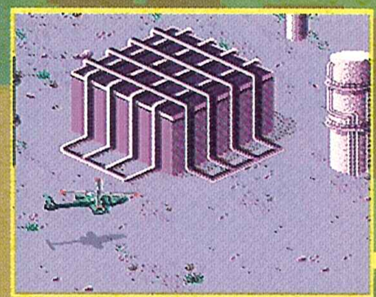




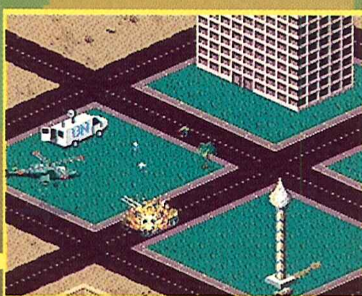
Con una perspectiva isométrica tridimensional y escenarios muy bien cuidados, el juego no puede ser más real.



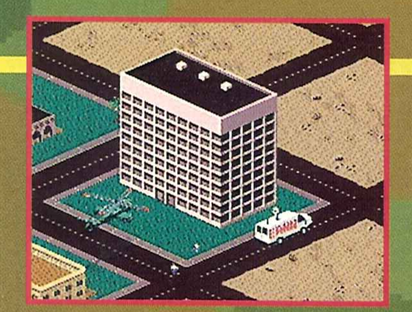


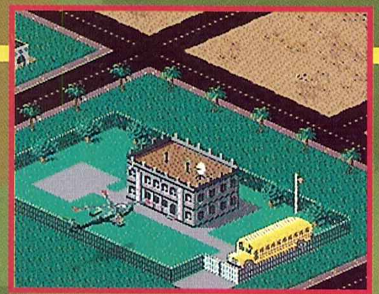


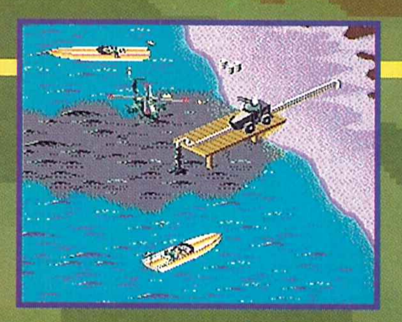












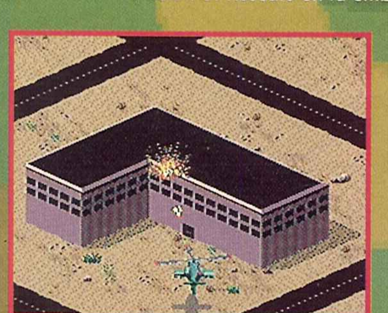


Campaña 3: La ciudad de las embajadas

Misión 1: Rescatar inspectores de la O.N.U.
Misión 2: Destruir el complejo de armas biológicas.
Misión 3: Destruir los silos subterráneos de misiles.
Misión 4: Rescatar pilotos perdidos en el mar.
Misión 5: Destruir central eléctrica.
Misión 6: Rescatar prisioneros del yate enemigo.
Misión 7: Capturar embajador enemigo.
Misión 8: Rescate en la embajada.

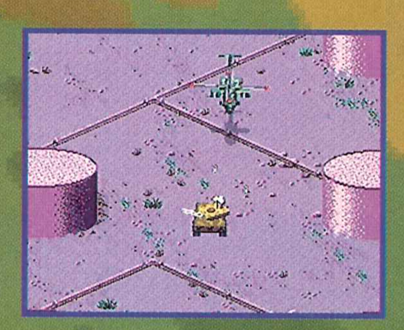
Campaña 4: Tormenta Nuclear

Misión 1: Proteger yacimientos petrolíferos.
Misión 2: Parar el vertido de petróleo en el mar.
Misión 3: Destrucción de bunkers.
Misión 4: Destruir camiones portabombas nucleares.
Misión 5: Destruir fábrica de bombas nucleares.
Misión 6: Destruir estación eléctrica.
Misión 7: Acaba con el palacio del líder enemigo.
Misión 8: Bombardeo nuclear.













la misión.

Es en este momento, ya metido de lleno en la campaña, cuando tendrás que aprender a utilizar tus limitadas armas. Un consejo: realizar las misiones en orden te facilitará acabar con el enemigo y repostar fuel, armas y blindaje para tu helicóptero.

Cuando completes todos los objetivos de la campaña, te dirigirás a la fragata para llevar sanos y salvos a los M.I.A. que hayas rescatado. Tras una corta felicitación y el consiguiente password, volverás de nuevo a la acción para enfrentarte a una misión mucho, mucho más difícil y extensa. Así es la guerra, amigos.

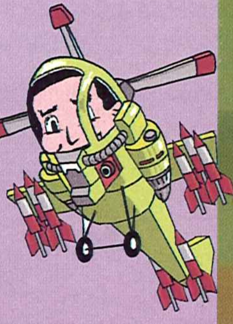
Y no te entretenemos más, porque tu helicóptero Apache te está esperando a bordo de la fragata. Mucha suerte.

Sin novedad en el frente

Por fin Electronic Arts ha logrado realizar una conversión impecable de uno de sus grandes títulos, «Desert Strike». Este clásico de Mega Drive ha cruzado los circuitos de Super Nintendo, manteniendo intactas todas sus cualidades y depurando el apartado sonoro con mayor calidad y efectivas digitalizaciones.

De nuevo nos encontramos con un arcade trepidante, excitante y muy bien ambientado, que gracias a su bella perspectiva, suave scroll y espléndida jugabilidad logrará fusionarte con tu control pad hasta cumplir sus cuatro difíciles misiones. Una gran conversión, que podría haber sido aún más grande si Visual Concepts hubiera utilizado el poderoso y a veces desconocido hardware de Super Nintendo.

The Elf



LAS PUNTUACIONES



Acción

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 campañas
Dificultad: Ganar una guerra nunca es fácil



80



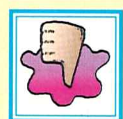
80



92



Buena ambientación. La perspectiva, jugabilidad, adicción y variedad de misiones.



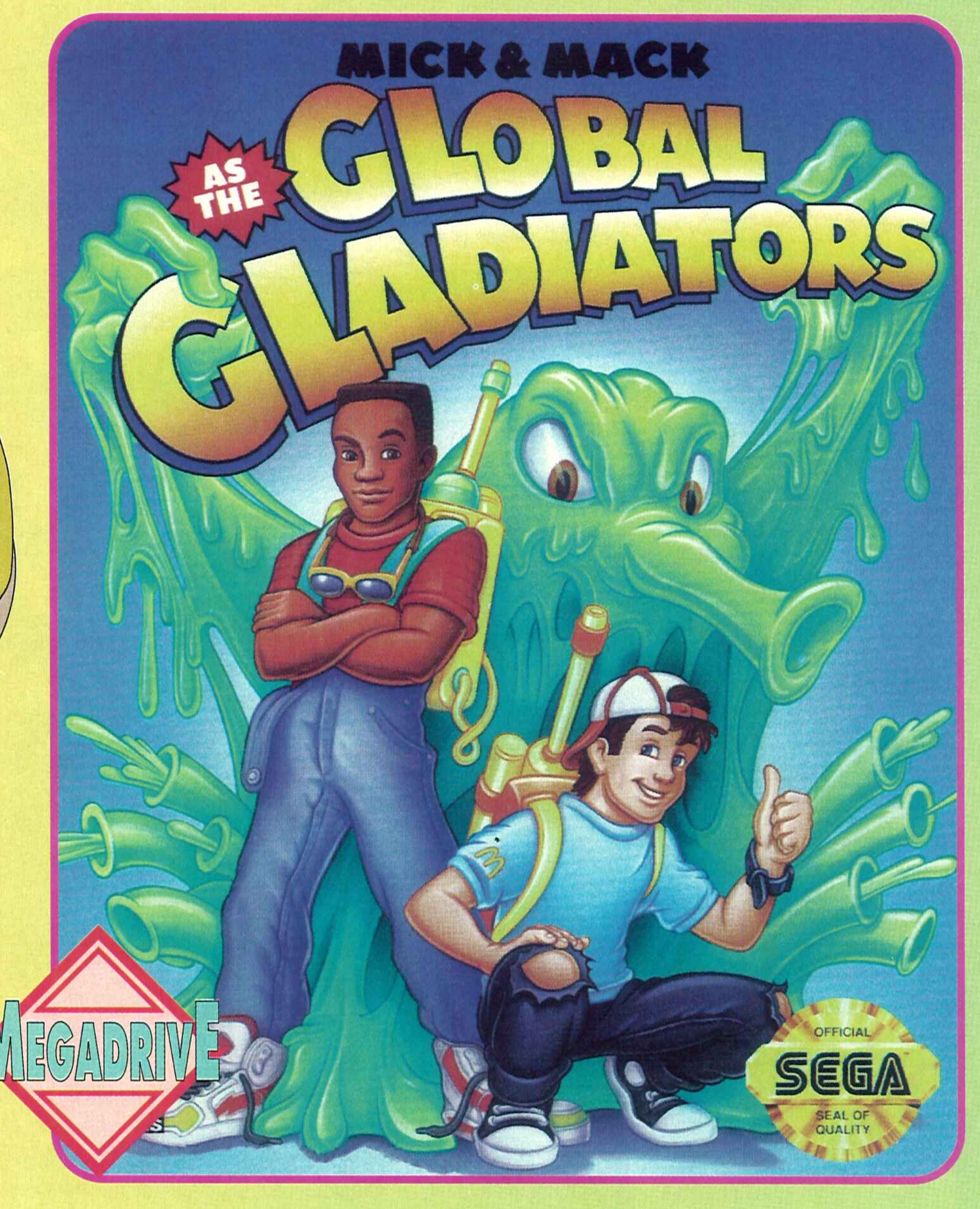
La conversión no aprovecha las superiores cualidades de Super Nintendo. Queremos más fases.



88

DOBLE Y CON QUESO





Año tras año, grandes zonas de vegetación eran devastadas por la acción de las excavadoras, mientras los ríos se llenaban de sustancias tóxicas que acababan con la escasa vida que en ellos quedaba. El futuro se avecinaba más negro todavía para el planeta, hasta que dos jóvenes bastante especiales decidieron cambiar el destino del globo, limpiándolo de polución y suciedad. Sus nombres: Mick & Mack, «The Global Gladiators».

Con este sugestivo y ecológico argumento, Virgin y Mc Donalds presentan un frenética aventura de plataformas, en la que los enemigos no son los clásicos terroristas o los extraterrestres de turno, sino la polución y suciedad con que todos hemos llenado el planeta.

Con la ayuda de su limpiador especial, hecho a base de mostaza, y la inestimable colaboración de Ronald Mc Donald, Mick y Mack deben, además, recoger al menos 30 M´s para ir avanzando de fase en fase. Estas M's se encuentran repartidas a lo largo de los diferentes niveles. En unas ocasiones, las encontrarás en lugares bastante evidentes, pero en otras, estarán ocultas por algún enemigo o se encontrarán a una altura difícil de alcanzar.

Para llegar a ellas, tendrás que armarte de valor y saltar al vacío, con el objeto de encontrar las plataformas invisibles que se prodigan sobre todo en el primer mundo, el Slime World. Como su nombre indica, se trata de un inmenso lodazal donde las babas y el cieno campan por sus respetos. ➤



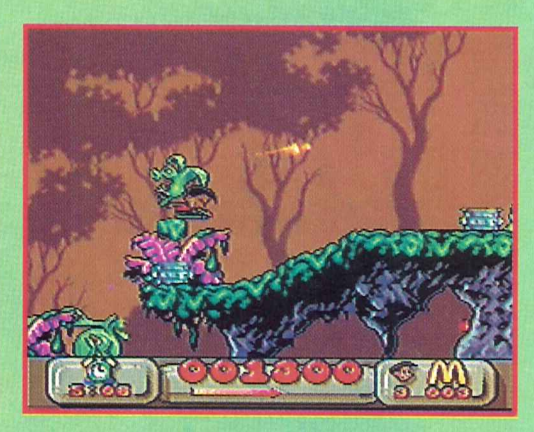














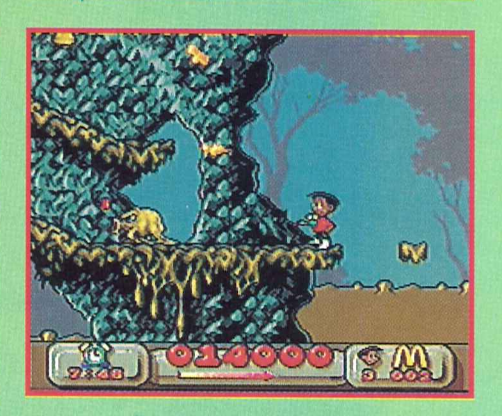


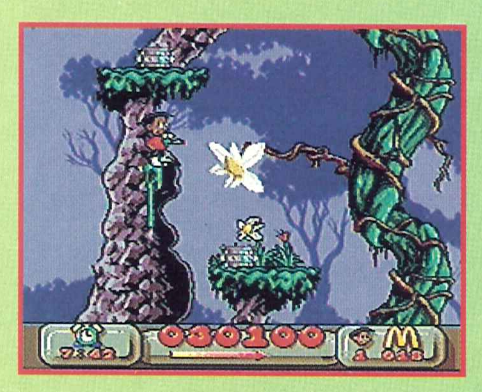
Nos vemos en Mc Donalds

Hay dos modos de utilizar una licencia para videojuego: la primera, y mas extendida, es aprovecharse de la popularidad de un producto y realizar algo mediocre. La segunda consiste en volcarse en el juego, manteniendo la marca en un segundo plano. Virgin ha decidido hacer esto último, creando un arcade lleno de música y color, donde la jugabilidad es la auténtica protagonista. El aspecto gráfico es impecable, con un scroll más que veloz y unos personajes que rompen con los nipones protagonistas de ojos grandes. Sólo la co ncepción falla un poco. El tener que recoger las M's para pasar de fase es divertido al principio, pero con el tiempo se convierte en algo desesperante.

Némesis

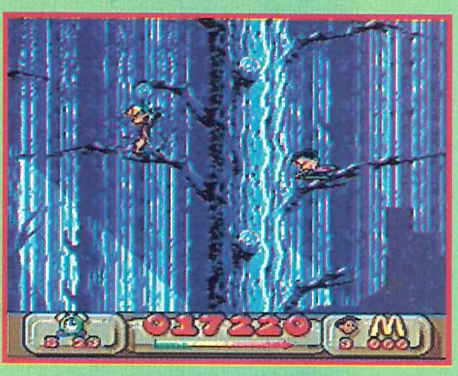


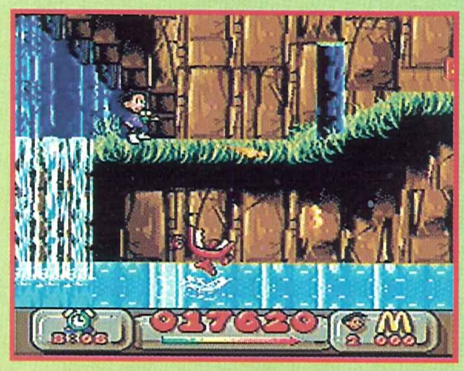






El primer mundo que hay que descontaminar es Slime World, un paraje cenagoso, hogar de bacilos y microbios.

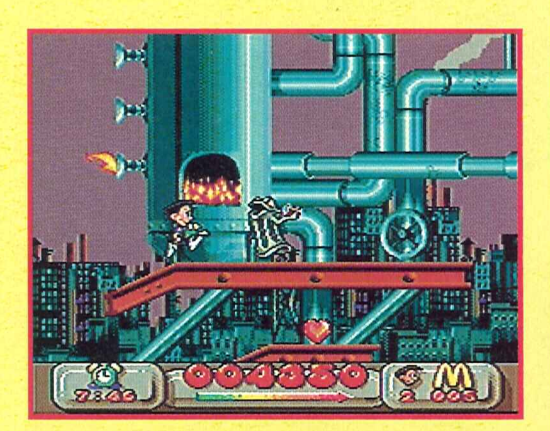


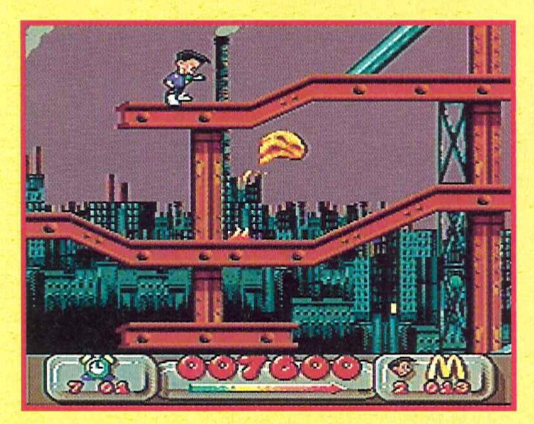


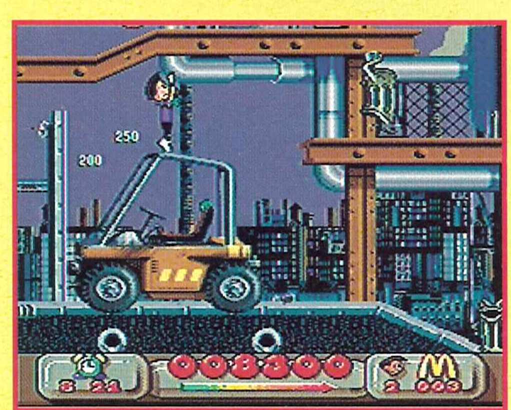
Mack contempla atónito el primer contacto del hombre con una nueva especie de piraña, la dentistus voracis.













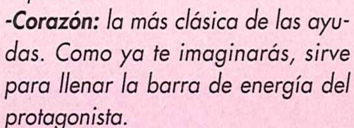
A todo Item

A lo largo y ancho del planeta, existen algunos items o ayudas indispensables para que Mick y Mack puedan acabar de limpiar la Tierra de toda la polución:

-Corazón: la más clásica de las ayudas. Como ya te imaginarás, sirve para llenar la barra de energía del protagonista.

-Reloj: este gracioso despertador recompensará con unos segundos extra a aquél que lo rescate de las alturas.

-Flecha de continuaciones: si lo coges, tu situación quedará grabada para, en el momento en que te mueras, seguir la partida en ese mismo punto.





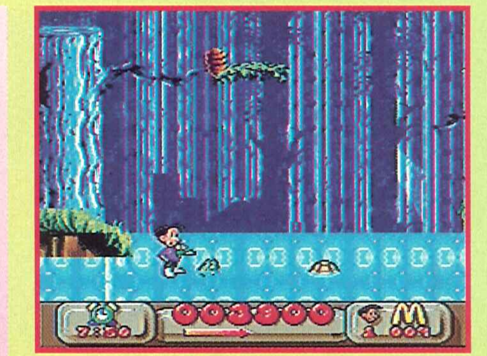
Corazón



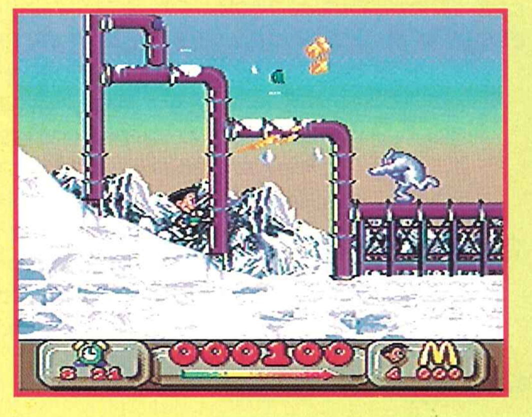
Grabar

Vida

Tiempo





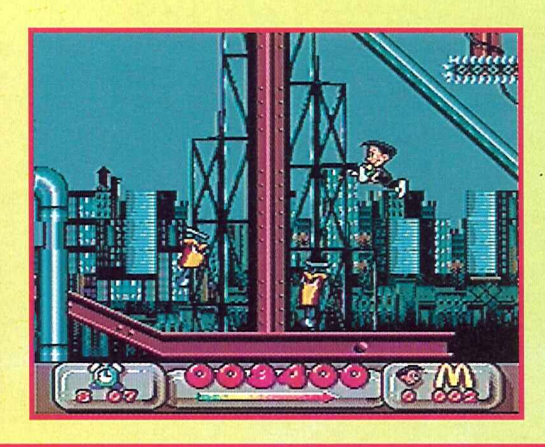


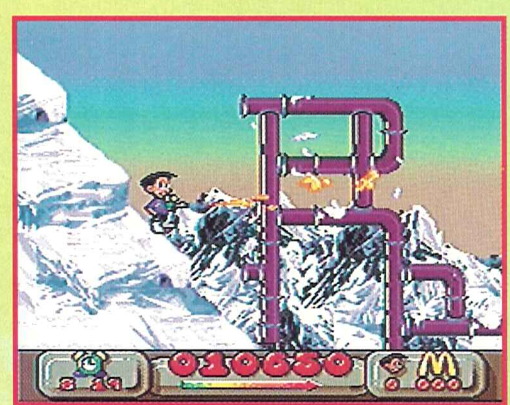


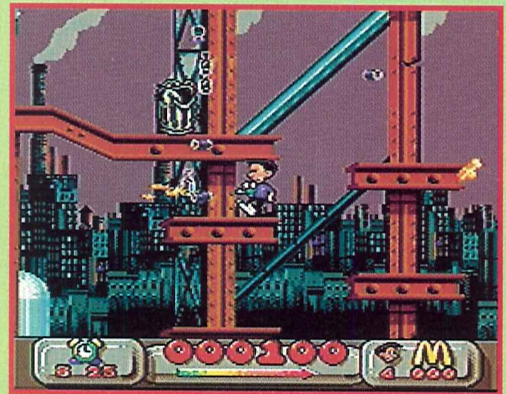
El segundo, Mystical Forest, es un bosque invadido por pirañas y castores psicópatas, que mantienen como rehenes a los cipreses y a todos sus amigos. Una rápida escapada de allí, os conducirá al lugar contaminado por excelencia, Toxi-Town. Esta ciudad ha sido tomada por coyotes, bolas de fuego y todo tipo de agentes contaminantes. Tendrás éxito si consigues transformar esta apocalíptica urbe en un tranquilo pueblecito segoviano.

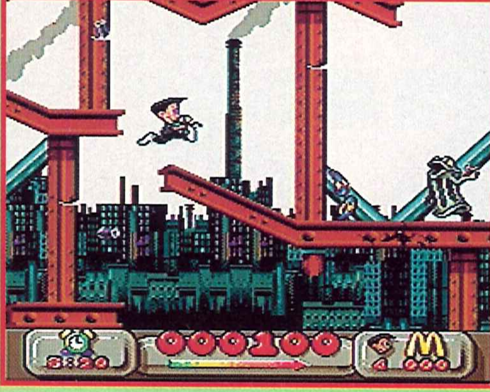
Por último llegarás a Artic World, el mundo helado, donde te espera el malo más malo de todos: Monte Helado, una gigantesca y gélida cabeza de hielo, con un concepto un tanto extraño de lo que es la naturaleza. Su derrota significará la liberación de la Tierra.

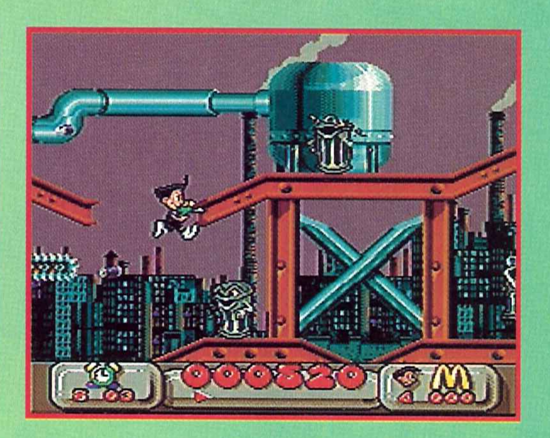
Pero esto sólo es un comienzo; el resto depende de ti y de mí. Porque todavía estamos a tiempo de salvar la naturaleza. No pierdas la oportunidad.





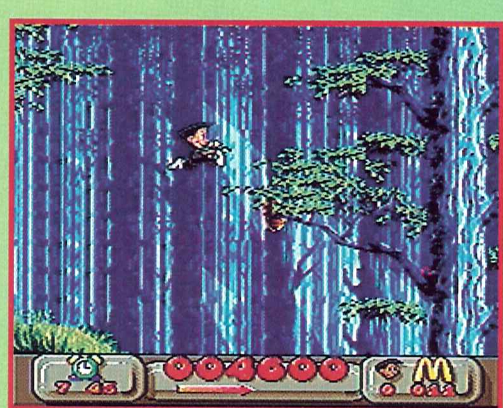






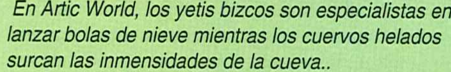


En este espeso bosque no encontraréis a Bambi o al conjetito Tambor, sino a locos castores y millones de abejas deseando clavar sus aguijones en vuestra cara

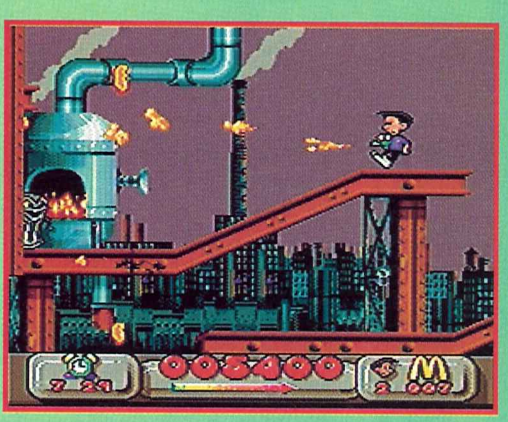






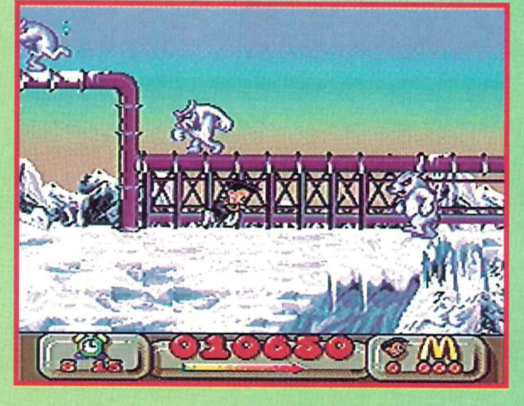


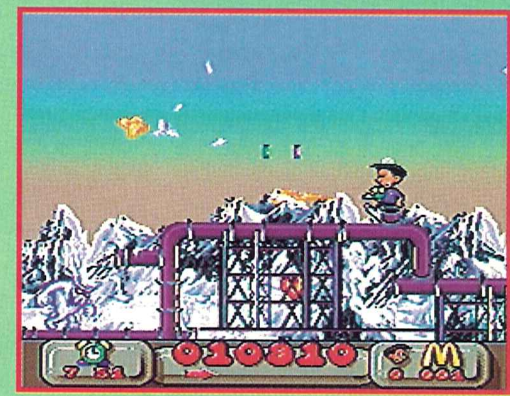
En Artic World, los yetis bizcos son especialistas en lanzar bolas de nieve mientras los cuervos helados surcan las inmensidades de la cueva..



Las calderas son las auténticas reinas de Toxi Town, llenando el cielo de la ciudad de un humo negro y espeso, digno de la más sucia de las factorías.





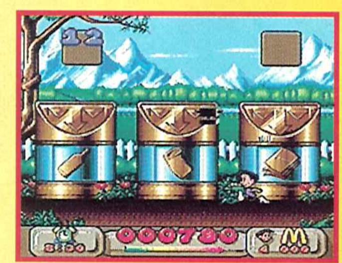


Bonus

Si el objetivo del juego es proteger la Tierra de la suciedad y la polución, la fase de bonus no podía ser menos ecológica. Si lográis recoger más de 75 M's, el mismísimo Ronald Mc Donald os enseñará las virtudes del reciclaje de basuras.

La mecánica es simple. Todo el tiempo irán cayendo botellas, periódicos y latas de bebida, que habrá que tirar a sus respectivos contenedores: vidrio, papel y aluminio. Todo a medida que cae, y tratando de evitar como sea los peligrosos yunques.





LAS PUNTUACIONES

Plataformas

VIRGIN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Asequible para los habituales

Nº Continuaciones: 1
Nº de fases: 4



89





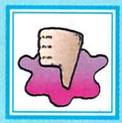
90



82



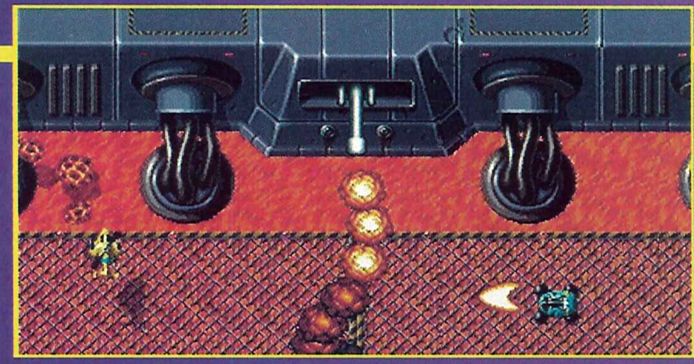
Ante todo, el sonido.



El tener que estar tan pendiente de las M's.

82





SUPER SWIV

Hace dos años la compañía inglesa Storm y su Top Team Sales Curve creó un juego que inmediatamente se convirtió en un clásico. Su nombre era «S.W.I.V»., y la máquina, el Commodore Amiga. Pero los antecedentes provienen de antes, mucho antes, cuando Sales Curve realizó una sorprendente conversión del «Silkworm» de Jaleco, un shoot'em up horizontal para dos jugadores simultáneos, con un jeep y un helicóptero como protagonistas. Este increíble arcade superó a la máquina original, y el eco de segundas partes empezó a surcar los sentidos de los shooters del mundo entero.

La continuación del mito sería bautizada como «Silkworm IV», y había cambiado su perspectiva horizontal por una vista vertical de gran amplitud y la posibilidad de seguir jugando jeep y helicóptero simultáneamente. El armamento había sido ampliado enormemente, y el juego incluía rutinas sorprendentes, como la aparición de un mayor o menor número de enemigos según la puntería a la hora de abatirlos.

Desgraciadamente, un lío de licencias entre Storm y Jaleco convirtió al «Silkworm IV» en «S.W.I.V.», cuyas siglas quedaron definidas como, Special Weapons Interdiction Vehicles.

Dos años después, la gran calidad gráfica, sonora y jugable de este clásico de los 90 no ha pasado desapercibida para los programadores de Storm, y aprovechando las increíbles posibilidades de Super Nintendo ha nacido el «Super S.W.I.V.».

Este excelente shoot'em up vertical ha sido perfecta y sabiamente recreado en los potentes procesadores de Super Nintendo, ►





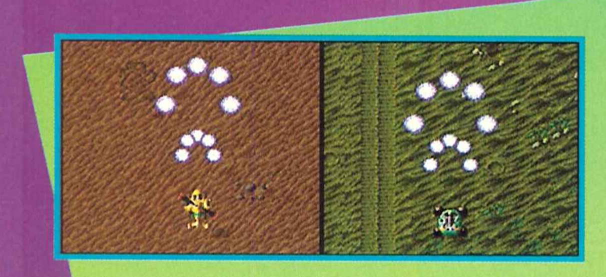


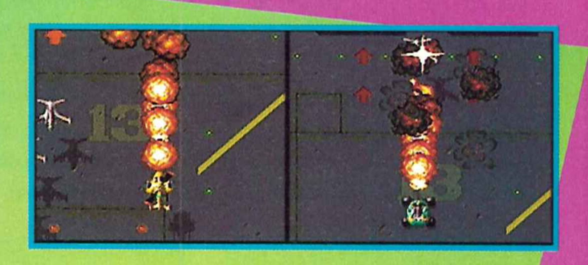
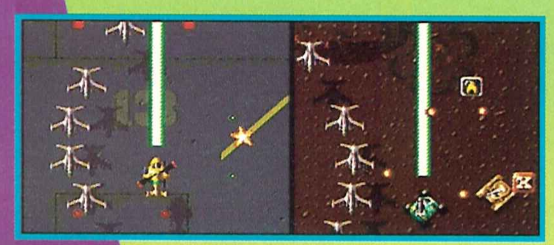
DOBLE IMPACTO



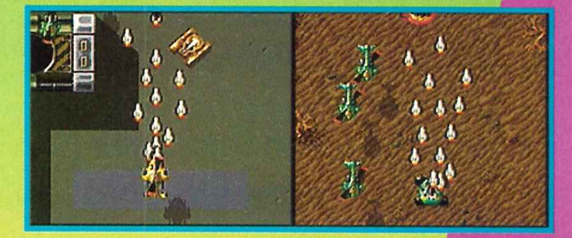




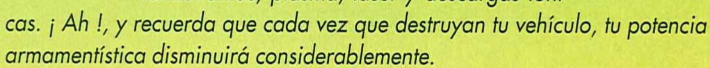


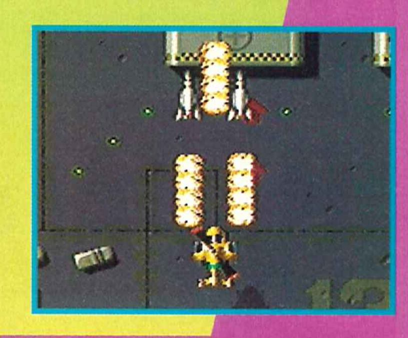



Armas letales



El helicóptero y el jeep de Super S.W.I.V. están respaldados por el armamento más potente y espectacular del momento. Con los botones L y R, podrás elegir el arma del vehículo: misiles, lanzallamas, plasma, láser y descargas iónicas. ¡ Ah !, y recuerda que cada vez que destruyan tu vehículo, tu potencia armamentística disminuirá considerablemente.





Misiles: *lentos pero potentes. Cuantos más power ups recojas, más misiles dispararás. Lógico, ¿no?*

Lanzallamas: *una potente llama brotará de tu vehículo. Al recoger los tokens, aumentará en poder y distancia.*

Bolas de plasma: *son más rápidas que los misiles. Consigue muchos Power Ups y el alcance de estas bolas será mucho mayor.*

Láser: *de pequeño tamaño pero gran penetración. Recoge suficientes tokens y su potencia crecerá hasta límites indescriptibles.*

Cargas iónicas: *estas curiosas cargas explotan y se dividen al chocar contra algo. En una pantalla repleta de enemigos, el efecto es sorprendente.*

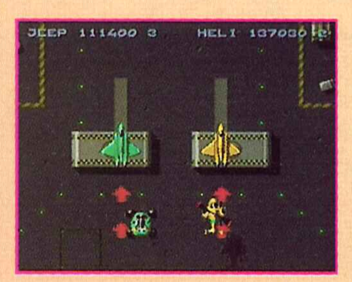












Por mar y aire

Cuando las condiciones físicas y geológicas interrumpan vuestro devenir a lo largo de las fases 3 y 4, tendréis que trasladaros a otros vehículos más acordes con las nuevas exigencias del terreno (consistente en un gran embalse y nubosos cielos).

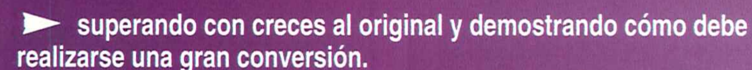
Akrya, lancha torpedera: *esta pequeña embarcación sustituirá a vuestro vehículo terrestre en la fase 3, esa tan atractiva que transcurre por un cauce seco. La lancha mantiene cualidades similares al jeep (dispara en todos los sentidos), pero permite al mismo tiempo movimientos suaves y precisos sobre el agua.*

Jet Supersónico: *este bonito y poderoso avión será el medio de transporte que nos ayudará a cruzar la cuarta fase. Los dos jugadores, helicóptero y jeep, continuarán el juego pilotando este costoso reactor. Por cierto, dispara frontalmente igual que el helicóptero.*









superando con creces al original y demostrando cómo debe realizarse una gran conversión.

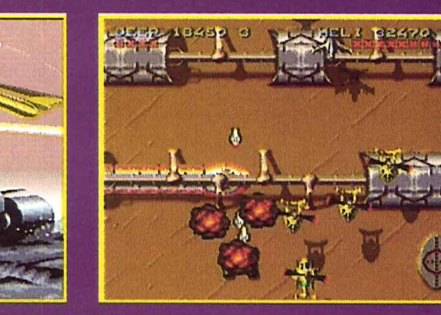
Este prodigio vertical está formado por seis apasionantes fases verticales repletas de enemigos y custodiadas por gigantescas fortalezas militares móviles (helicópteros) o totalmente inmóviles (bases secretas fuertemente armadas). Los escenarios os transportarán a través de mortales desiertos, junglas enemigas, bases militares, volcanes e incluso el cauce seco de un río.

Si queréis jugar dos amigos al mismo tiempo, estarán a vuestra disposición un helicóptero y un jeep blindado, que tendrán que aunar sus características y esfuerzos para acabar con las tropas enemigas y todos sus helicópteros, tanques, jeeps y buggys de uranio. Ambos vehículos están equipados con armamento básico, proyectiles, Plasma Balls y lanzallamas, que podréis aumentar de potencia fácilmente, y otras dos poderosas armas secretas que













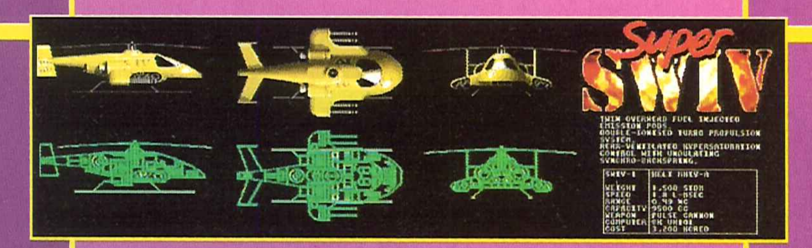




Burbujas del poder

Encerradas en resistentes bunkers encontrarás una serie de poderosas y útiles burbujas, que proporcionarán total inmunidad a tu helicóptero, jeep, lancha o avión. Si consigues una segunda burbuja cuando seas inmune, una hiperexplosión destruirá por completo a todos los enemigos que circulen por la pantalla.



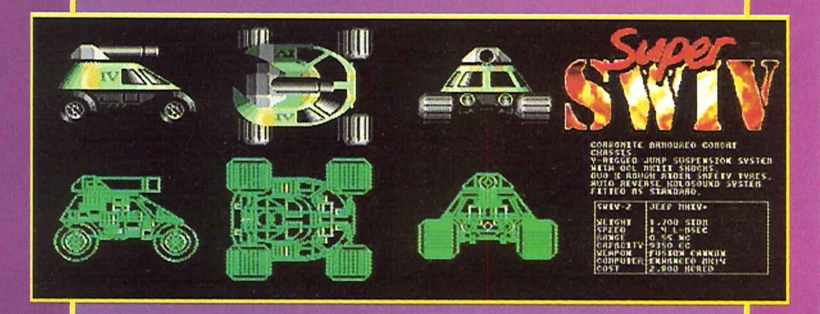


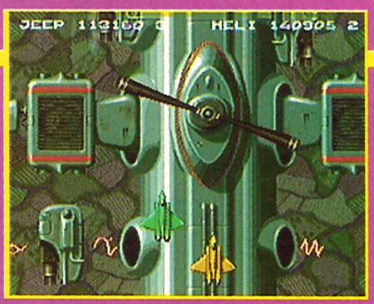
Vehículos de ensueño

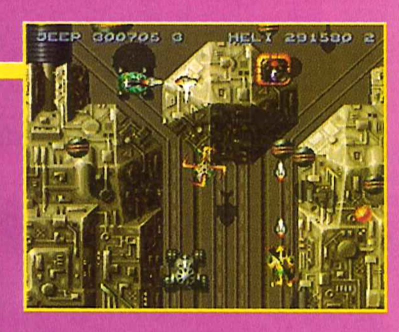
Super S.W.I.V. pone a tu disposición dos impresionantes vehículos, equipados con la tecnología armamentística más avanzada. Son un helicóptero y un todo terreno blindado, cada uno con sus propias características. Si emprendéis la misión solos, podréis elegir, usando «Select», el medio de transporte que más os guste; pero si jugáis los dos a la vez, uno pilotará el helicóptero y otro conducirá el potente 4x4.

Helicóptero: *el más rápido y maniobrable de los dos vehículos. Posee la ventaja de alcanzar cualquier blanco enemigo sin chocar, pararse o ser destruido por obstáculos terrestres. Su gran desventaja es que sólo puede disparar de frente, dejando los flancos y la retaguardia casi sin defensa.*

Jeep blindado: *este vehículo es lento pero muy seguro, al no afectarle los enemigos aéreos. Su potente torreta multidireccional le permite disparar en cualquier dirección, alcanzando a todo enemigo que circule por la pantalla. Desgraciadamente, los obstáculos terrestres obligarán a nuestro jeep a saltar y esquivar más de una vez, evitando ser destruido.*









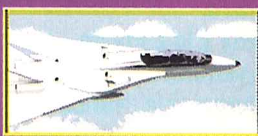


Espectáculo vertical

El experto y popular grupo de programación Sales Curve ha sabido mezclar los más sabrosos ingredientes audiovisuales, una jugabilidad realmente estudiada y la utilización impecable del hardware Super Nintendo, para crear un arcade realmente brillante. Su colorido, scroll y magnificencia gráfica es perfectamente comparable a la soberbia banda sonora de Dave Whittaker. Pero no conformes con esto, han incluido la divertida posibilidad, para algunos, de dos jugadores simultáneos.

Hasta la llegada del mítico Super Aleste (Space Mega Force para los yankees), Super S.W.I.V. (Fire Power 2000 para los yankees) puede considerarse como el mejor shoot'em up vertical de Super Nintendo.

The Elf







encontraréis a lo largo de «Super S.W.I.V.», con efectos realmente devastadores. Y si no queréis perder vidas como cosacos, tendréis que emplear vuestras habilidades a tope y tratar de conseguir las burbujas de inmunidad que hay repartidas por todo el mapeado.

Técnicamente, este cartucho ha alcanzado unas cotas elevadas de calidad, consolidándose como uno de los shoot'em ups verticales más sobresalientes de Super Nintendo. La interminable paleta de colores ha permitido crear bellos y brillantes escenarios, y la banda sonora del maestro Whittaker embriagará vuestro cerebro al igual que los contundentes y reales efectos de sonido.

Y eso es todo lo que vais a encontrar en esta penúltima superproducción de Storm. Acción sin descanso para dos jugadores al mismo tiempo, calidad en todos sus gráficos, sonidos y scroles, y una jugabilidad de esas que dejan huella, mucha huella. ¿Acaso os parece poco?

Si estáis preparados para participar en una auténtica guerra nuclear en vuestra Super Nintendo, tranquilos, porque «Super S.W.I.V.» os proporcionará todos los megatones que necesitéis.

LAS PUNTUACIONES

Matamarcianos

STORM
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Mucha, pero necesaria

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 6



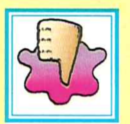








Impecable espectáculo audiovisual, abrasiva jugabilidad, el scroll, la suavidad de los sprites...

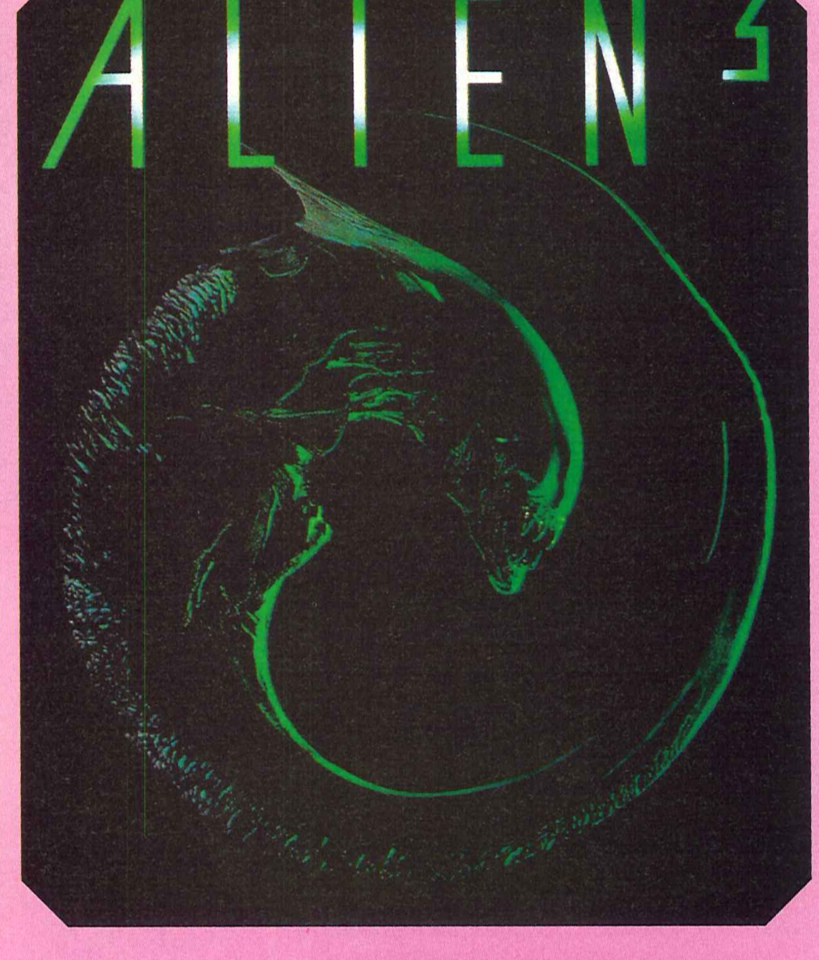


Que no haya continues. Más fases, más fases.

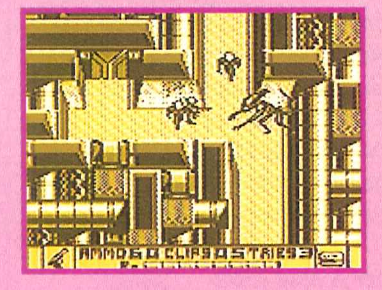
91

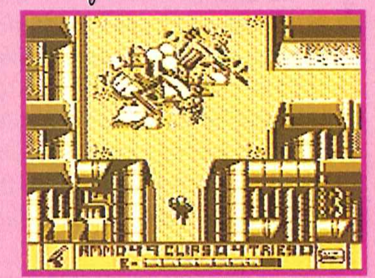
LO MÁS NUEVO





Una pesadilla llamada Alien





La teniente Ripley sueña dentro de su cápsula de hibernación con enormes criaturas de doble boca, que nacen en una orgía de sangre reventando a los seres que les han servido de incubadora, crecen dentro de los cuerpos humanos, tienen ácido en lugar de sangre y matan por el placer de destruir. La teniente Ripley se debate en una pesadilla palpablemente real, que parece no tener fin.

Al despertar de su sueño, descubre con espanto que la nave Sulaco se ha estrellado en un apartado planeta-prisión llamado Fiorina 161, y ella es la única superviviente... humana. Sabe que su pesadilla está a punto de convertirse en realidad, y que tendrá que luchar con algo más que con simples recuerdos.

En el Fiorina sólo viven algunos presos que decidieron quedarse cuando el planeta fue evacuado. Presos cuyo número está siendo reducido a marchas forzadas por el acoso de los estruja-caras, que inyectan en su cuerpo la semilla de los aliens. Cuanto más tiempo tarde Ripley en localizar y exterminar a la reina ponedora de huevos, y en acabar con los huevos que ya se estén incubando, menos monstruos alienígenas recorrerán a sus anchas los entresijos de la prisión.

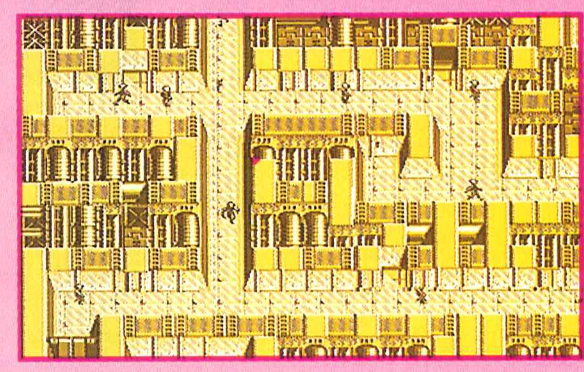
La misión de la teniente consistirá en encontrar las llaves-tarjeta que abren las puertas de la prisión, localizar la armería para hacerse con un buen arsenal y rescatar los restos del androide Bishop, que le podrá facilitar un plano del Sulaco.

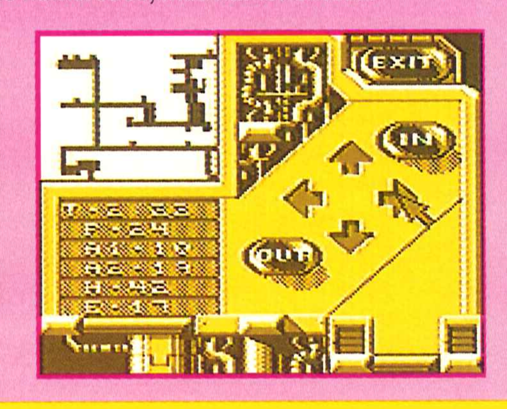
Desde los intrincados pasillos de la enfermería y la zona de celdas, hasta la extensa red de conductos de ventilación, el enfrentamiento de Ripley con los aliens será constante. Nunca se sabe dónde va a aparecer el próximo monstruo; lo único cierto es que debe destruirlos antes de que ellos acaben con su vida.

Si quieres ayudarla en esta aventura, deberás demostrar tus dotes de investigación y derrochar sagacidad y arrojo para acabar con la plaga de devoradores, antes de que la misión de rescate de La Compañía los transporte a la Tierra.

No hay tiempo que perder. Cada segundo que pasa, los aliens se vuelven más fuertes, más numerosos, más hambrientos...

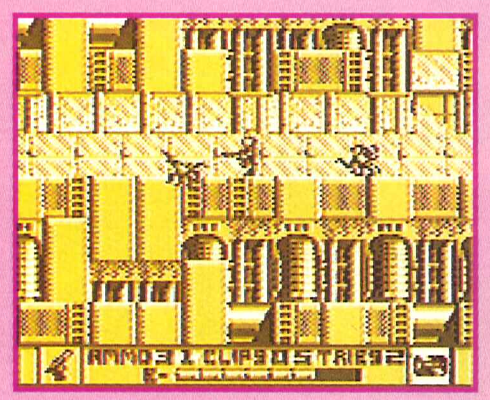


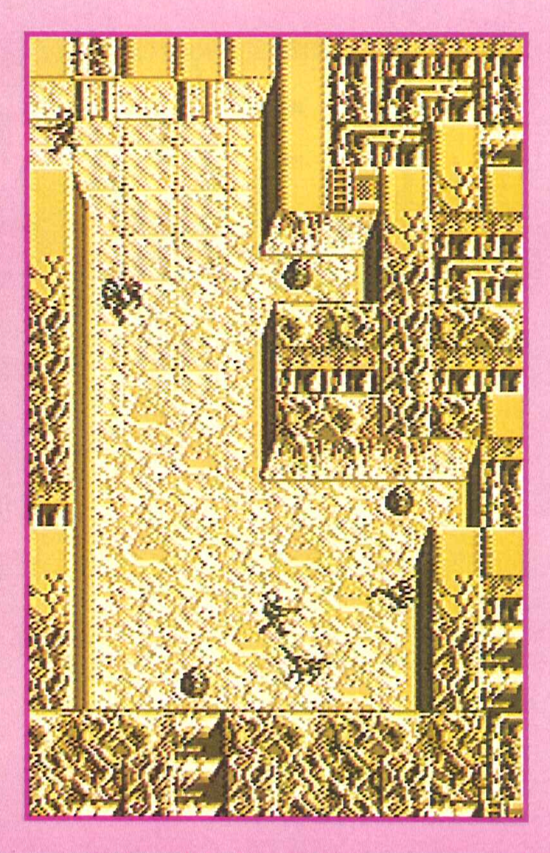






Tu nombre es Ripley y eres el único ser humano en un planeta repleto de aliens.



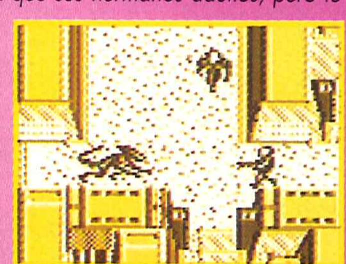


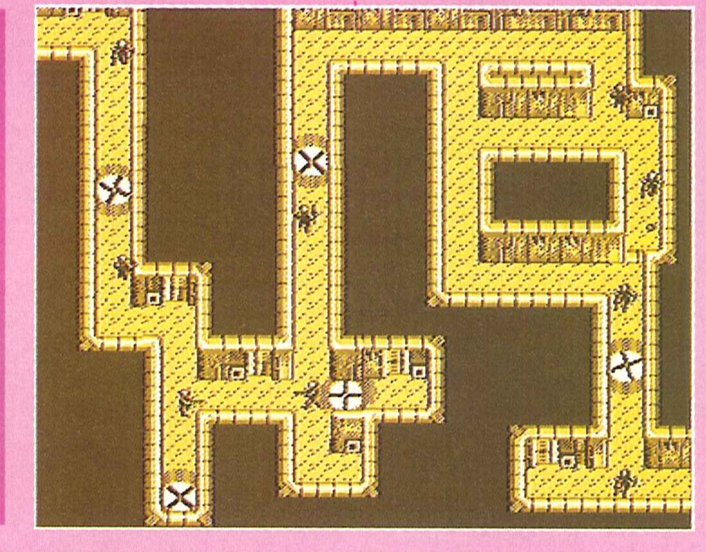




Cómo sobrevivir

• No cambies de arma hasta que se haya agotado la munición o su nivel sea muy bajo, ya que al hacerlo perderás la munición que pudiera quedar en el cargador.
• Los huevos sólo pueden ser destruidos por el lanzallamas.
• Los alien estruja-caras te quitan menos energía que sus hermanos adultos, pero te conviene eliminarlos si no quieres que infecten a los habitantes de Fiorina.
• Las aspas de los ventiladores podrían succionarte. Deberás buscar el interruptor para pararlos.
• El botiquín sólo puede usarse una vez. Elige con cuidado el momento oportuno.
• Los extraños moradores de esta prisión pueden darte buenos consejos. Escúchalos con atención.





Una aventura para Ripley

***R**ápido y ágil, con la justa medida de dificultad y un apasionate planeta por investigar, este programa es una de las mejores aventuras para Game Boy. De un extremo a otro del Fiorina, desde el basurero a la sala de ordenadores, la tensión y sensación de peligro se hacen palpables, dotando a esta aventura de un carácter propio (he de confesar que mientras jugaba me he llevado más de un susto).*

Si a esto se une un sonido más que cumplidor y unos decorados de lo más cuidados, el resultado será una verdadera joya. Sólo tiene una pega que le hace perder puntos: los personajes son demasiado pequeños.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Aventura

LJN
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa y necesaria
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: No hay



78



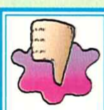
84



87

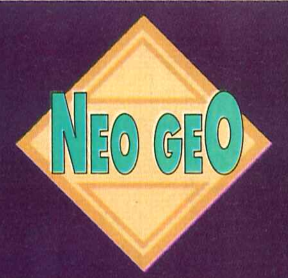


La ambientación, la palpable sensación de peligro, los decorados.



El tamaño de los personajes es diminuto.

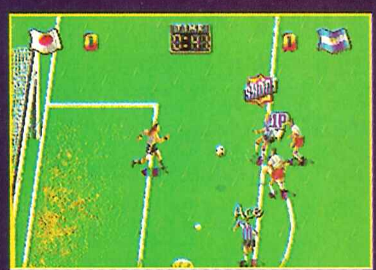
84

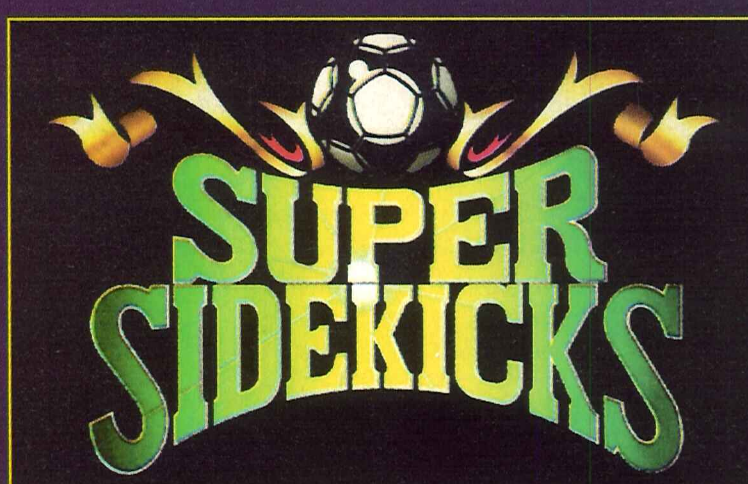




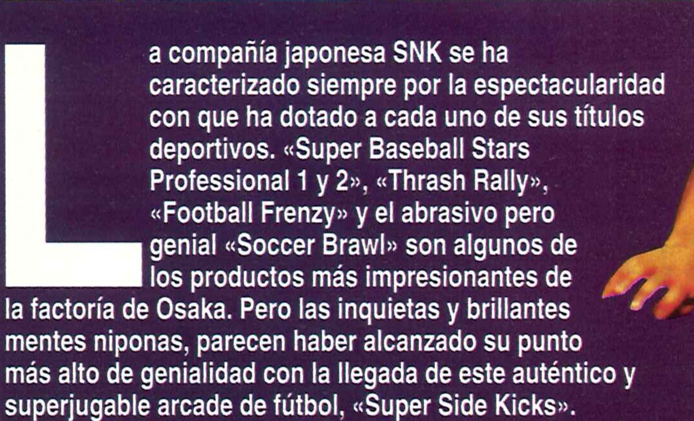








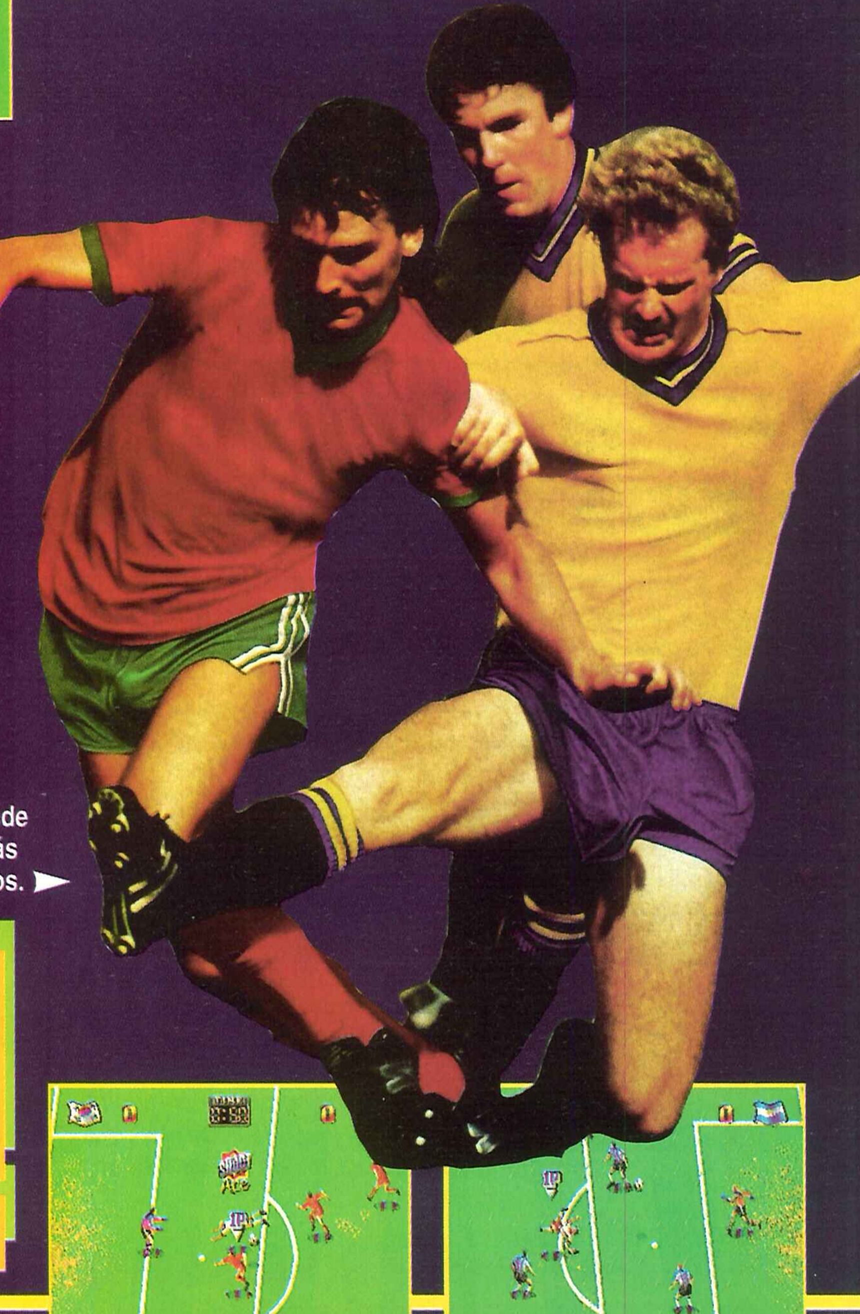




La compañía japonesa SNK se ha caracterizado siempre por la espectacularidad con que ha dotado a cada uno de sus títulos deportivos. «Super Baseball Stars Professional 1 y 2», «Thrash Rally», «Football Frenzy» y el abrasivo pero genial «Soccer Brawl» son algunos de los productos más impresionantes de la factoría de Osaka. Pero las inquietas y brillantes mentes niponas, parecen haber alcanzado su punto más alto de genialidad con la llegada de este auténtico y superjugable arcade de fútbol, «Super Side Kicks».

Este prodigio deportivo de 54 megas ha logrado convertir el fútbol en un apasionante, adictivo, y directo arcade. En él podremos realizar todas las acciones del juego, utilizando la palanca del joystick y tan solo dos botones. En esta ocasión, la magnificencia gráfica y sonora ha pasado a un segundo plano, dejando paso a lo más importante en un arcade deportivo: sencillez, fácil control y superjugabilidad.

«Super Side Kicks» pone a tu disposición las doce mejores selecciones del mundo, o al menos eso es lo que piensa SNK. Desde las míticas Alemania, Italia, Holanda, España o Brasil, hasta las más sorprendentes-pero-indispensables Korea, Japón o Estados Unidos. ►



¡¡GOOL!!

Selección Super Stars

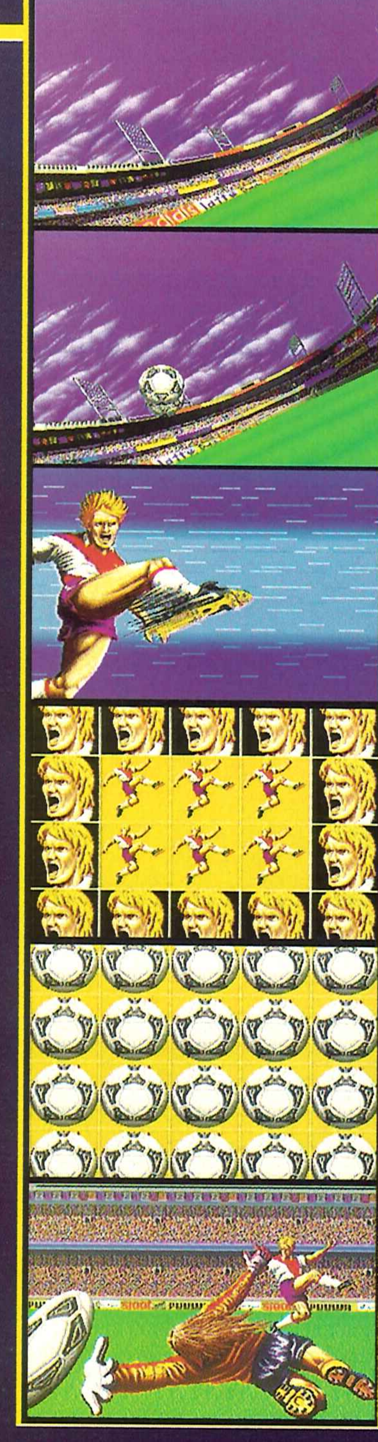
Los jugadores de esta selección están elegidos de entre los mejores combinados del mundo, formando un auténtico equipo de ensueño. Una selección repleta de figuras, que mostrará a todos su increíble potencial.

Lástima que sólo puedas participar con ella en la modalidad "Exhibition" y en el "VS Mode".



Las mejores selecciones de fútbol reunidas en un cartucho, para que puedas disputar tu propia Copa del Mundo y hasta ser campeón.





A falta de pocos segundos para el final del partido, acabas de conseguir el tanto de la victoria. ¿Qué más puedes pedir?

Selecciones del mundial: Grupo A

Alemania: es el actual campeón del mundo y, por supuesto, de la copa SNK. Su preparación física y técnica están totalmente equilibradas, lo que les permite estar plenamente convencidos de su primacía mundial.

Italia: conocidos por su férrea defensa y gráciles maneras, el incansable equipo italiano está dispuesto a arrebatar la copa del mundo a sus imbatibles enemigos teutones.

España: estos atletas juegan con la gracia del flamenco, a golpes de inspiración. Pese a no haber destacado en las últimas competiciones, los más recientes partidos disputados la sitúan en el grupo de los grandes favoritos.

Inglaterra: famosos por su fuerza, poder y resistencia física, el equipo inglés practica un fútbol alocado e imparable en el terreno de juego. Otra de las selecciones fuertes de la SNK Cup.

México: esta selección entrena día y noche en las frescas cumbres de Sierra Madre. Los mejicanos combinan eclécticos movimientos con un juego peleón e incansable. Cuidado con ellos.

Japón: gracias a su estilo brasileño, el equipo japonés está dispuesto a enseñar esta vez de lo que es capaz. Otras de sus desconocidas cualidades consisten en una defensa perruna y una precisión de tiro poco común.











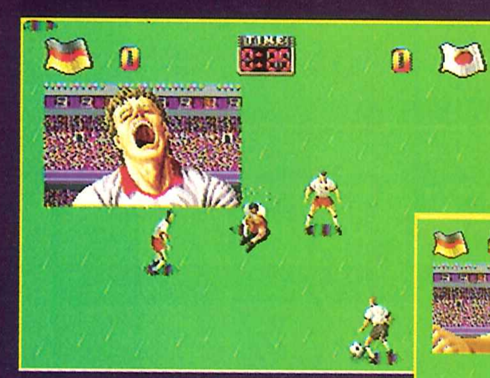


Modos de juego

Super Side Kicks te permite elegir entre tres modalidades diferentes de juego. La copa SNK, donde participarán los doce equipos en una serie de eliminatorias a semejanza del mundial de fútbol; el modo VS, para dos jugadores; y la posibilidad de jugar simples partidos de exhibición.







Toda la pasión que encierra este deporte, especialmente en un acontecimiento máximo como es la Copa del Mundo, la podrás ver de cerca en tu propio monitor.



Algunos detalles están fielmente reproducidos, como el gesto de dolor de un jugador cuando ha recibido una dura entrada. Para que veas que en el fútbol no todo son dichas.

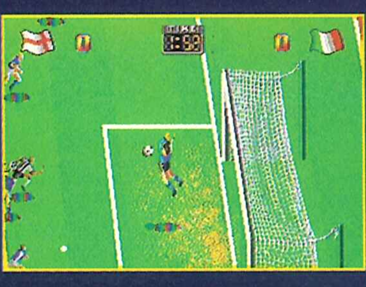
LO MÁS NUEVO

Ace Striker

En todas las selecciones hay un jugador marcado con la palabra ACE, que como ya sabréis significa as (¡qué listo soy madre!). Este futbolista es el más hábil del equipo, y sus movimientos, regates y potencia de tiro destacan por encima de los demás. «No diga ACE, diga gol».

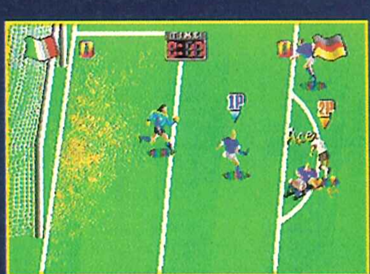


A pesar de las 54 megas de potencia, se ha apostado por la sencillez y la jugabilidad máxima, antes que por unos espléndidos detalles técnicos.











Selecciones del mundial: Grupo B



__Argentina:__ el Ace argentino es reconocido como el mayor genio del balompié de todos los tiempos. Después de varios años cosechando grandes triunfos, Argentina vuelve a ser una de las más claras favoritas.

__Holanda:__ es sin duda el equipo europeo con más inteligencia a la hora de planear sus estrategias. Esta selección está equipada con dos Aces y una defensa realmente dura. Casi imbatibles.

__Brasil:__ un excelente control de balón y una precisión asombrosa en sus pases y regates, configuran a esta selección como una auténtica turbina futbolística. Sus regulares actuaciones la colocan fácilmente en el Top 5.

__Francia:__ la delantera supereficiente de esta renovada selección, ha convertido a Francia en un favorito de las masas. Son conocidos en la SNK Cup como el "equipo milagro".

__Estados Unidos:__ uno de los equipos desconocidos en esta XXIV edición de la SNK Cup. Aunque es una selección todavía en formación, no están dispuestos a permitir errores a sus adversarios europeos y asiáticos.

__Korea:__ la rapidez y eficiencia defensiva de este equipo, asombrará a más de uno. Sin duda, la selección koreana, gracias a sus disciplinados jugadores, es el equipo asiático más potente.



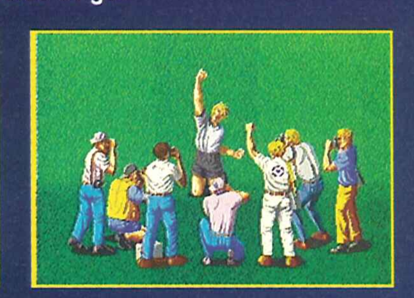


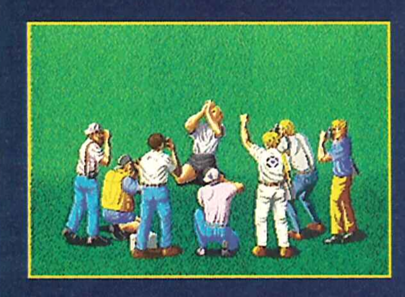


Y si no os decidís por ninguna de ellas, os queda el decimotercer y más potente equipo, la inefable selección de superestrellas, en la que se dan cita los más impresionantes astros del balompié mundial.

Para disfrutar con este nuevo arcade de fútbol, podréis participar en tres competiciones diferentes, modificar el tiempo de duración entre 30 segundos y ocho minutos, y elegir entre cuatro niveles de dificultad. Una vez hecho esto, sólo queda escoger a vuestra selección favorita, y prepararse para pasar los mejores minutos de vuestra vida regateando, tirando a puerta y observando alucinados las múltiples y divertidas secuencias de gol.

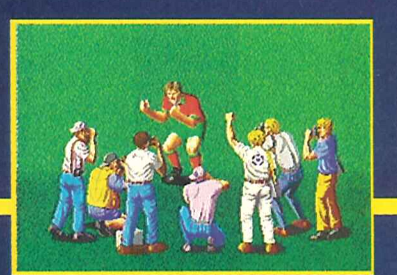


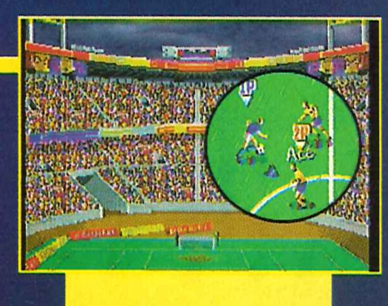


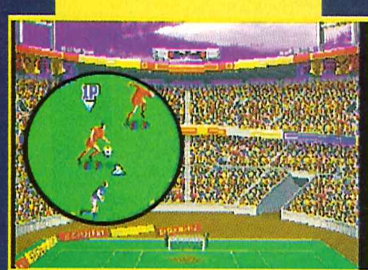














Penalty Kick Out

En los tres modos de juego, SNK Cup, Exhibition y VS Mode, habrá una espectacular y decisiva tanda de penalties si el encuentro acaba en empate a la conclusión del tiempo reglamentario. En el modo SNK Cup, podrás decidir entre lanzar la tanda o disputar otro partido.

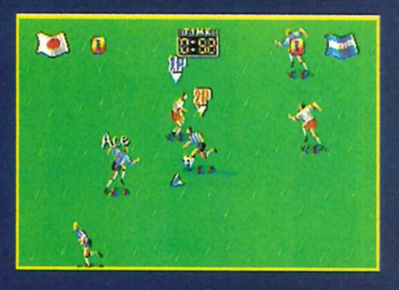
Para lanzar el penalty, tendrás que decidir la dirección antes de que transcurran tres segundos. Y cuando actúes como portero, deberás decidir a qué lado moverte antes de que el jugador golpee el esférico.



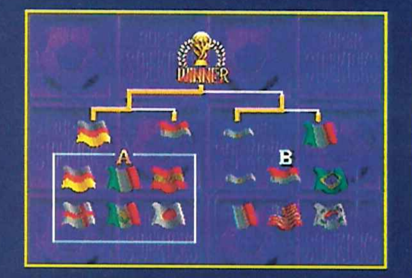


Y esto es todo lo que os va a ofrecer «Super Side Kicks». No esperéis encontrar en este cartucho innecesarias estrategias para colocar a vuestros jugadores o complicaciones de origen simuladoresco. Con lo que hay, basta y sobra para conseguir diversión y jugabilidad a tope.

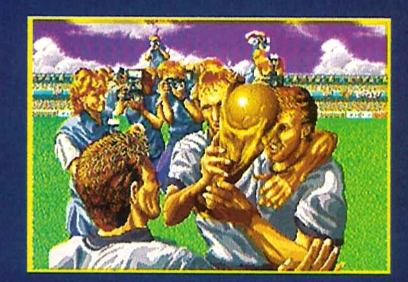
Pero como sabemos que una imagen vale más que mil palabras, aquí os dejamos solos frente a «Super Side Kicks». Un nuevo clásico de Neo Geo, que escribirá su nombre con letras de oro en el mundo de las máquinas recreativas y de los videojuegos.



Aquí puedes observar el simple desarrollo de este Campeonato del Mundo. Dos grupos de seis equipos, las semifinales, el encuentro final y... podrás tener en tus manos la ansiada copa.









La magia del fútbol

Una vez más la mágica SNK ha permitido crear otro auténtico espectáculo Neo Geo. Tras el éxito del «Soccer Brawl», tenía que llegar un verdadero juego de fútbol. Y aquí está, sublime, épico y dispuesto a demostrar que en Japón también saben cómo tirar a puerta.

Aquí no hay scroles parallax de ensueño, ni enemigos tamaño catedral. Tan solo una docena de selecciones en tres interesantes modos de juego. Pero estas características bastan para considerar a «Super Side Kicks» como el fútbol más directo, divertido y adictivo de la historia del vídeo juego. ¡Tarjeta roja al que se lo pierda!

The Elf

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: 4 modos, incluido el MVS
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 12 equipos





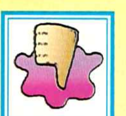








Jugabilidad de leyenda, lanzamientos de penalty, animaciones al meter gol, el modo 2 jugadores.



Pocos equipos y que no haya tarjetas de amonestación ni barrera real en las faltas.

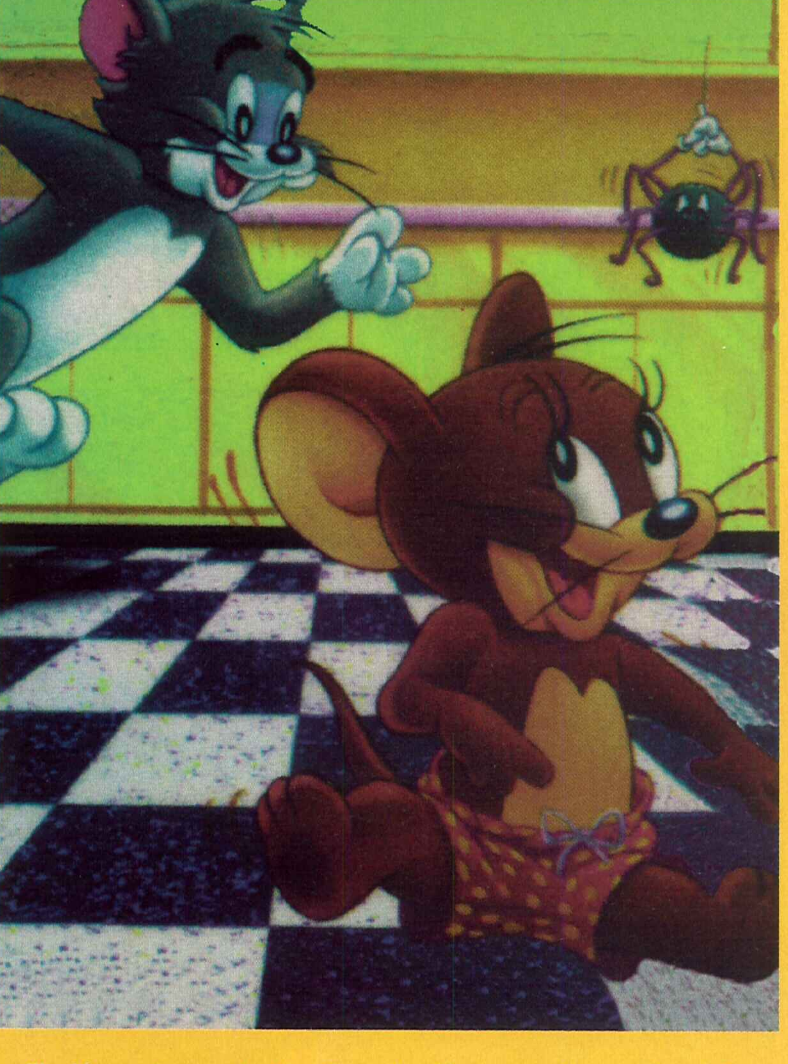


LO MÁS NUEVO

GAME GEAR

COMO EL RATÓN Y EL GATO

TOM & JERRY

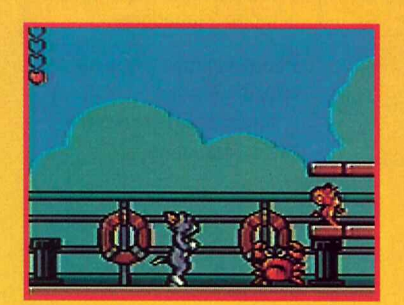


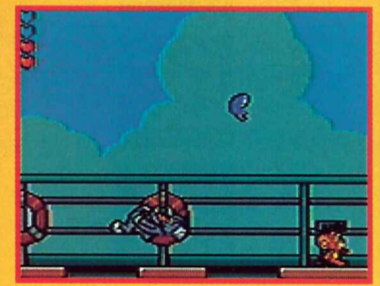
Derechitos desde el celuloide llegan a la Game Gear Tom y Jerry, una de las parejas más reconocidas y premiadas del mundo del dibujo animado. Un par de cordiales enemigos, gatuno uno y ratonil el otro, que lo único que tienen en común es no poder vivir sin incordiarse mutuamente. Inseparables desde su más tierna infancia como simples bocetos, e incompatibles desde mucho antes, sus trastadas y correrías interminables convertirán tu portátil en un revuelto campo de batalla, del que no podrás escapar sin un ojo morado y una sonrisa divertida en los labios. Pero como suponemos que todos estáis ya al tanto de las cordiales relaciones que presiden las vidas de estos simpáticos dibus, vamos a pasar a la acción.

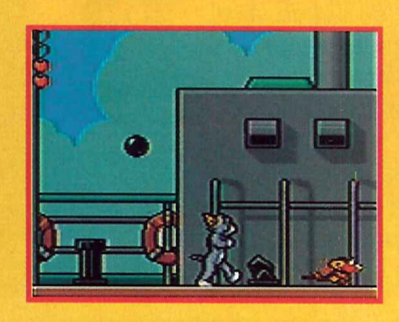
¿Cuál crees tú que puede ser la forma más original de reunir a estos dos personajes en un mismo cartucho? Naturalmente, el gato pretenderá tomarse la revancha y se dedicará, con enfermiza fijación, a atrapar al ratón. Pero si estás pensando que tú podrás aliarte con el pequeño roedor para burlarte del torpe felino, estás muy equivocado. En realidad, deberás adoptar el papel de Tom, tratando por todos los medios de atrapar al escurridizo ratón.

Tus únicas armas contra Jerry serán tus afiladas garras y una felina agilidad. Sin embargo, el ratoncillo burlón lanzará minas que te dejarán literalmente chamuscado, petardos, latas y demás objetos contundentes. Además, cuenta con la ayuda de casi todo el reino animal: perros, cangrejos, murciélagos y otra serie de bichitos amables. Si a ello le unes unas lámparas que se descuelgan del techo justo cuando vas a pasar por debajo, armaduras descocadas, balas de cañón, platos, macetas, setas explosivas y un largo etcétera, obtendrás un divertido cocktel.

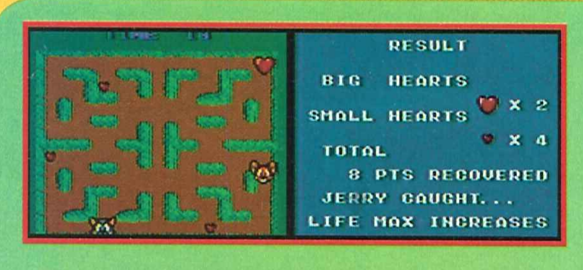
Así que ya sabes, sacúdete las pulgas, desempolva tus instintos felinos y sumérgete en una desenfrenada persecución a lo largo de seis sorprendentes fases. Jerry espera impacientemente tu visita.













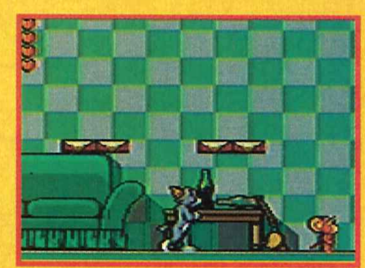
Bienvenido míster bonus

Al final de cada fase y siempre que aún te quede alguna de las siete vidas, accederás a unas curiosas fases de bonus que pueden hacer aumentar tu número de corazones de forma considerable.

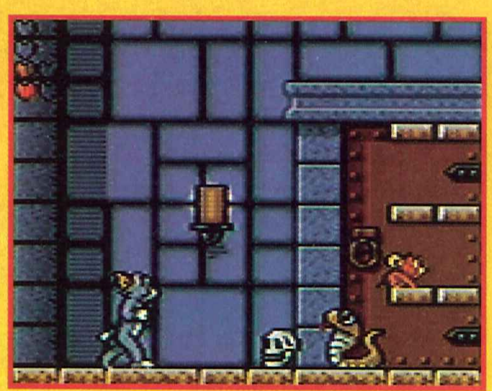
En una de ellas, corretearás por un laberinto a la caza y captura (cómo no) del pesado ratón Jerry. Y si, de paso, recoges los corazones que hay por ahí colocados, pues mejor.

La otra fase es más sencilla. Con los brazos en alto y la mirada alerta, debes recoger las manzanas que Jerry dejará por las ventanas. Pero cuidado, no vayas a coger una de sus bombas de mano preferidas.



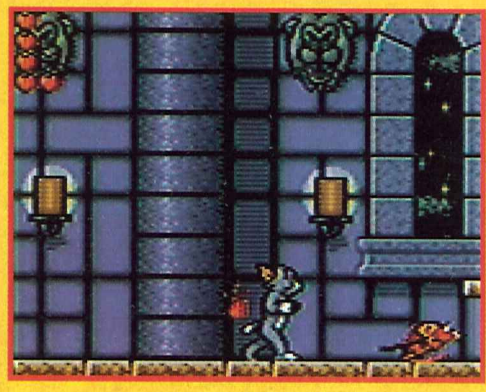














Igual que en la tele

***U**na original historia con un desarrollo no menos original y divertido, es lo que te espera cuando conectes este cartucho y salten por la pantalla de tu G.G. las ágiles figuras de Tom y Jerry. Y aunque el programa no es de los de echar las campanas al vuelo, sorprende por contener una precisa animación, gráficos llenos de color, personajes alegres y vitales, golpes de humor y variados escenarios.*

Hay que reconocer que se agradecen juegos como éste, que sin tratar de enseñar nada, consiguen de manera sencilla, fácil y efectiva hacerte pasar un rato alegre y entretenido. Igual que en la tele...

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 7
Nº de fases: 6
Dificultad: ¿Cómo andamos de agilidad?



80

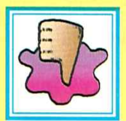
75



84



Las animaciones de los personajes. Los geniales golpes de humor.

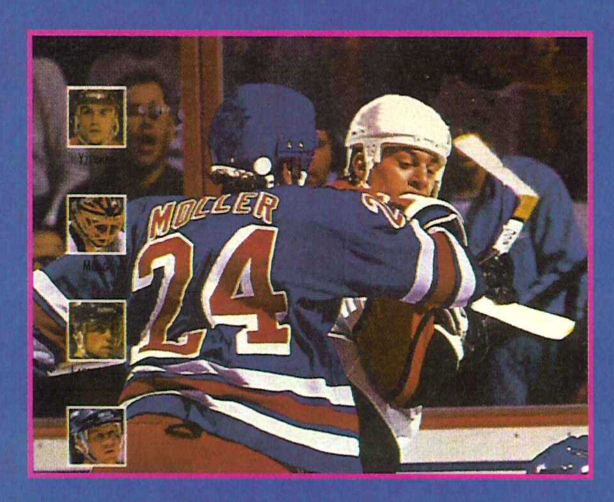


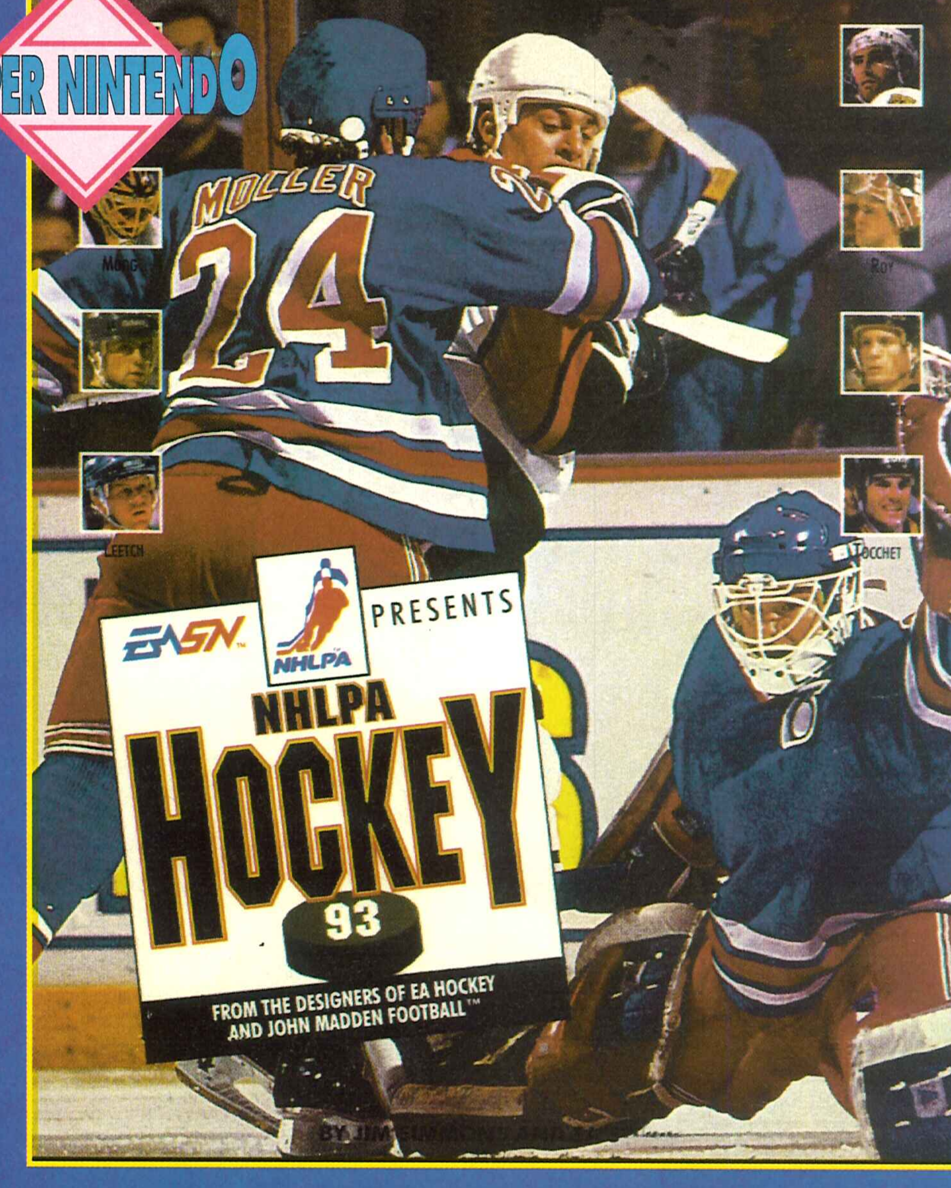
Que un maldito roedor se burle de ti.

82

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO







Electronic Arts siempre ha unido la palabra calidad a sus simuladores deportivos para Mega Drive. John Madden, Bulls vs algo y la serie NHLPA Hockey son buena prueba de ello. Pero sin duda, el simulador más divertido, jugable, sencillo de comprender y libre de extrañas tácticas, ha sido el de hockey sobre hielo. Desde su aparición se convirtió en un clásico, y pocos juegos del género han logrado sobrepasar su calidad. Con la aparición de Super Nintendo en Estados Unidos y tras un costoso acuerdo, esta compañía convirtió sus clásicos a esta consola. El NHLPA Hockey '93 es el último y el que reúne mayor calidad de todos ellos.

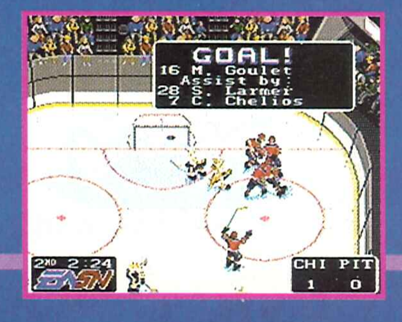
Este increíble simulador de hockey sobre hielo incorpora todas las características que convierten a este deporte en uno de los más espectaculares, rápidos y directos del mundo. Una totalidad de 26 equipos, los mejores de Estados Unidos y Canadá, se dan cita en este cartucho, donde podréis elegir tres tipos de competición diferentes: temporada normal, continuar Play Offs y una divertida Copa entre 16 equipos al mejor de siete encuentros.

Como suele ser habitual en este tipo de juegos deportivos, obtendréis mucha mayor diversión si participáis dos jugadores al mismo tiempo. En NHLPA Hockey tendréis la posibilidad de jugar uno contra otro o los dos con el mismo equipo, además de las habituales opciones de elegir jugar en casa o como visitante.

También podrás elegir el tiempo de duración de los tres períodos entre 5, 10 ó 20 minutos, al igual que el grado de faltas que esté permitido. Y si cometes o recibes una falta grave, participarás en una típica pelea a puño limpio. Además, cuentas con la posibilidad de ver tus mejores jugadas repetidas a cámara lenta. En suma, podrás disfrutar de toda la diversión que encierra este deporte.













Instant Replay

Si pulsamos «Start» en cualquier momento del partido, accederemos a un pequeño menú donde podremos ver las estadísticas de los dos equipos, cambiar al portero, examinar las cualidades de los jugadores y la más interesante de todas: repetir la jugada o el gol que queramos. Selecciona Instant Replay, y con los botones Y, A y B podrás retroceder y avanzar a velocidad lenta o normal.

CAMPEONES SOBRE HIELO









Bienvenido amigo hardware

Conocedor de la variable calidad de los productos de Electronic Arts para Super Nintendo, algo me indicaba que me encontraría ante un gran juego o un enorme fracaso. Afortunadamente, se ha quedado en lo primero, con la legendaria jugabilidad de siempre pero dañado por un scroll mejorable y la supresión de algunas secuencias de animación. Resultado, un estupendo, completo, adictivo y jugable NHLPA Hockey, pero por debajo de las posibilidades de nuestra máquina. Si se hubiera utilizado el hardware de Super Nintendo y el potente procesador sonoro, nos encontraríamos ante un juego de hockey difícilmente superable.

The Elf

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 26 equipos
Dificultad: Los porteros son buenísimos

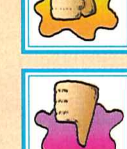
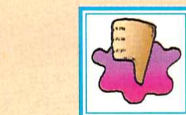
75

75


89



Tan rápido y divertido como el hockey real. Muchos equipos y opciones. La repetición de las jugadas.



El scroll es mejorable y la animación de los jugadores podía ser más suave.


84












EL HOMBRE DEL MARTILLO

La especulación inmobiliaria se estaba convirtiendo en una plaga bíblica para la, hasta entonces, tranquila ciudad de Carpentersville. Los Rusty Nailers, constructores y estafadores de pro, destrozaban las casas ante los aterrorizados ojos de sus propietarios, para luego obligarles a vender el terreno y construir lujosos centros comerciales en su lugar. Les iba boyante la cosa, hasta que se les ocurrió tirar abajo la casa de Harry, un grandullón obrero del sector metalúrgico, que va acompañado siempre de un mazo de madera.

Al grito de "Let's Go Busy", que traducido significa "Manos a la Obra" o "¡Qué ojos tienes, cordera!, el simpático Harry debe comenzar la búsqueda de un chalet nuevo. Con este interesante argumento se ha concebido un juego explosivo, genuina mezcla de plataformas, acción y diversión a tope.

Cinco son los niveles a superar: Markup Maul, el barrio de Harry; el territorio de los Rusty Nails, repleto de malos, agua y mucho acero; el Puerto, con las superconocidas Gaviota Sisters; el edificio central, sede social de la constructora; y, por último, la mansión del Jefe de los Nailers, un tipo verdaderamente despreciable. En todos ellos hay un solo objetivo: avanzar, y una sola regla: martillear la "azotea" de todo lo que se mueva.

Harry está listo... el martillo está dispuesto... ¿lo estarán ellos para lo que se les avecina?











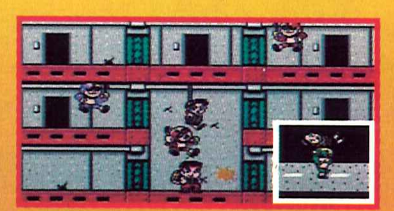
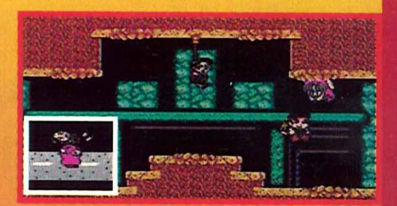


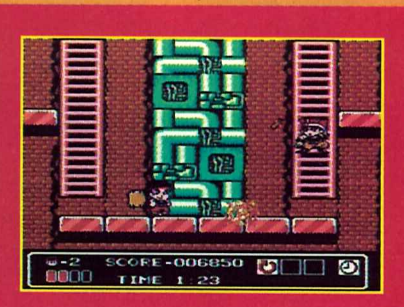


Tres eran tres

Tres eran las hijas de Helena, tres eran los cerditos del cuento y tres son las fases de bonus que Harry debe superar para ganar unos sabrosos puntos extra. En la primera tiene como enemigos a obreros de la construcción armados de martillos; la segunda es una genuina invasión de topos; y en la tercera, nuestro vigoroso amigo debe desactivar a martillazos las bombas que caen desde unas tuberías. En todas ellas hay un denominador común: rescatar a la bella Donna de las garras de los Nailers.




Una conversión demoledora

Después de jugar con esta estupenda conversión, puedo hacer una rotunda afirmación: Irem trabaja mejor con los 8 bits que con los 16. Es como si se volcara cada vez que realiza un programa para nuestra veterana Nes, aprovechando las virtudes de la máquina hasta sus últimas consecuencias. Desde la voz digitalizada del principio hasta el mensaje de Game Over, se puede sentir el cariño con que la compañía ha versionado una de sus recreativas más populares. Pero, a mi pesar, he encontrado un fallo que no la permite obtener cotas más altas: 5 fases son demasiado cortas, sobre todo para un juego de esta calidad.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

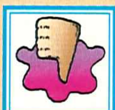

Arcade

IREM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Asequible para los habituales
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 5


80


Es igual que la máquina.


75


Las cinco fases se hacen demasiado cortas.


79

79

Una búsqueda muy animada

MEGADRIVE



Desde que Konami, nombre mítico en el mundo de las consolas, inició la producción de juegos para Mega Drive, esta consola ha vivido en sus propias carnes el sabor del plomo, con «Sunset Riders» y las nuevas aventuras de las «Tortugas Ninja», con mayor o menor fortuna. Ahora, desde las lejanas tierras niponas, llega la última bomba de la compañía japonesa: «Tiny Toons», un arcade de plataformas protagonizado por Buster Bunny, en el que... pero mejor os cuento la historia desde el principio.

El enredo comenzó un día en que toda la pandilla se hallaba cumpliendo un castigo en uno de los sótanos de la Looniversity, donde todos los dibujos animados estudian para convertirse en "personajes" de pro como Bugs Bunny o Elmer. El castigo consistía en limpiar los viejos archivos y tirar todos los papeles inútiles que encontraran. Un trabajo bastante aburrido y pesado, pero que pronto daría sus frutos.

En uno de esos polvorientos cajones, Buster encontró un extraño pergamino: era un trozo de viejo papel, que explicaba detalladamente cómo encontrar un tesoro oculto en lo más profundo de una isla remota. Antes de poder terminar de leer la leyenda que en él había, Montana saltó sobre Buster, le arrebató el plano y salió velozmente por la ventana. Sus hombres, al mismo tiempo, cogieron a Bubs y a las demás chicas, y tambien salieron por piernas. Buster, desesperado, salió corriendo tras ellos, pero ya era demasiado tarde...

Por si todo esto no fuera suficiente desgracia, Montana contaba con la inestimable ayuda de Gene Splicer, el sabio loco,







Una magia bastante original

Cuando te veas completamente rodeado de enemigos y pienses que la situación es desesperada, no hay mejor solucción que pedir ayuda a tus mejores amigos. Dependiendo de la fase en que te encuentres, Buster tendrá la opción de llamar a gritos al pequeño correcaminos.

El, ayudado por un numeroso grupo de compañeros, te echará una mano para que elimines todo resto de vida enemiga que aparezca en pantalla.





Una obra maestra

No me va a ser nada difícil encontrar el término exacto que defina el último juego de Konami: Obra Maestra. Hasta ahora, los cartuchos para Mega Drive de esta compañía entre compañías eran buenos, pero fallaban algunos aspectos como la falta de dificultad o que eran demasiado cortos. En esta ocasión, estos problemas han sido solventados, conformando un maravilloso festival de dibujos animados a todo color.

Los cascos son obligatorios para poder disfrutar, con todo detalle, de las melodías que interpreta la pequeña orquesta que han instalado en tu Mega Drive. Del aspecto gráfico y la jugabilidad, no puedo decir nada nuevo: Konami 100 %. Y la cosa no acaba aquí: las 7 fases prometen juego para meses y meses, incluyendo una oportuna opción de passwords.

En fin, un juego de bandera que no debes pasar por alto, seas o no fanático de los arcade de plataformas.

Némesis







Acompaña a Buster Bunny y a todo un grupo de simpáticos dibujos animados en una aventura llena de colorido, fantasía y originalidad.





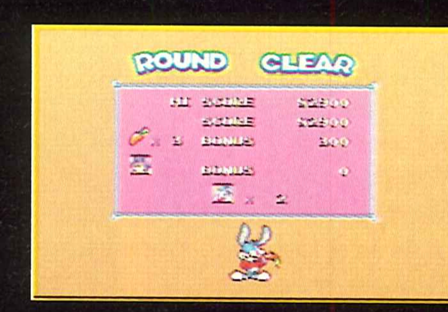






























El Salto del Tigre







Para pasar algunos obstáculos, es mejor usar la cabeza y los trampolines que correr inútilmente para alcanzar la cima. La mecánica es supersencilla: empujar hasta el tope, soltar... ¡y a volar! Bugs ejecutará su famoso salto del tigre.









Después de varias experiencias, Konami ha conseguido realizar uno de los mejores juegos que existen para Mega Drive











En la última fase, Buster se enfrentará al terror mecanizado en forma de tostadoras locas.

Desde el aire, los aviones de Montana acosarán a nuestro orejudo amigo hasta acabar con él.





➤ que “les ha comido el tarro” a Plucky, Dizzy y Hamton, con la ayuda de su último invento: un anulador de personalidad. Por ello, Buster se encuentra solo para enfrentarse a Montana Max, sus hombres e incluso a sus mejores amigos, que han perdido su personalidad y apoyan al malvado personaje. Y en esta situación tan poco ventajosa, deberá hacer frente a la búsqueda del tesoro más divertida y alucinante que jamás hayas podido imaginar.

El objetivo del juego, como ya habrás adivinado, consiste en atravesar diferentes zonas de la isla, hasta que se produzca el encuentro final con Montana. A lo largo de bosques, cuevas, cataratas, montañas y demás, Buster debe, al mismo tiempo, recoger todas las zanahorias que pueda, para conseguir más puntos y con ellos más vidas extra.

Lo que se está poniendo en juego, es algo más que la ambición por conseguir un fabuloso tesoro. Buster quiere demostrar que la amistad y la ilusión por salvar a un amigo puede mover montañas y atravesar ríos. Y tú puedes ayudarle en esa bella tarea.

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

KONAMI
Nº jugadores: 1
Dificultad: Maravillosamente alta
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 7 (x 3)

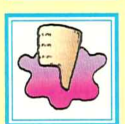


93

92



92

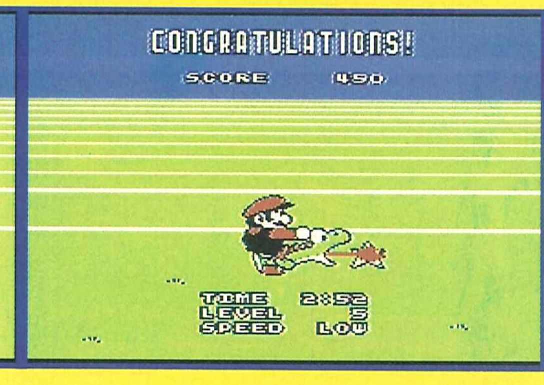


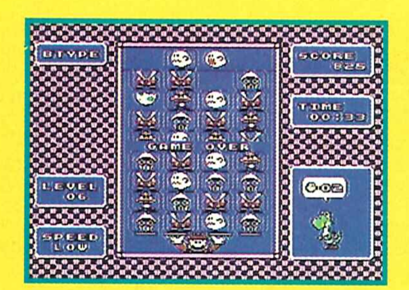
Es el mejor juego hecho por Konami para la Mega Drive. La música es increíble.

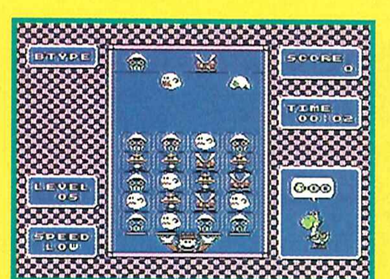
¿Será posible que no haya encontrado nada?

92

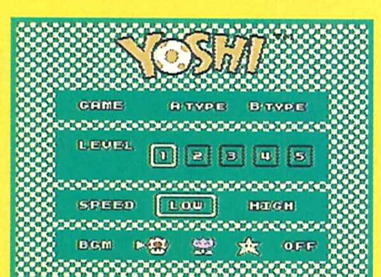












MARIO & YOSHI

NINTENDO

Mario vuelve al ataque acompañado de Yoshi. Pero esta vez no es para deleitarnos con un vibrante juego de plataformas, sino para hacer que se nos revuelva la materia gris a base de bombardearnos con simpáticos bloques de original estampa.

Porque ya sabéis que la ilusión de Mario es complicarnos la vida, ya sea haciéndonos saltar de aquí para allá, u obligándonos a pensar como posesos. El caso es que le prestemos la atención que se merece.

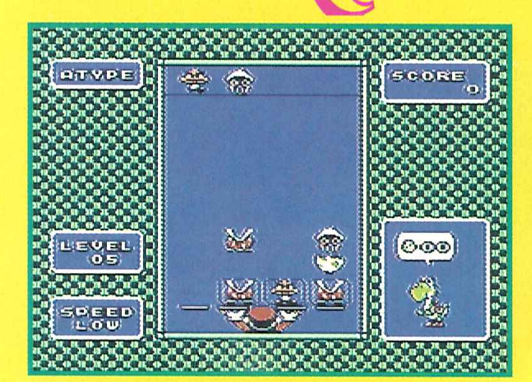
La historia del juego es sencilla. Lo único que tenéis que hacer es conseguir unir bloques gemelos, hasta reunir el número que os exija la fase. Número que irá aumentando según vayáis demostrando vuestras maravillosas aptitudes intelectuales.

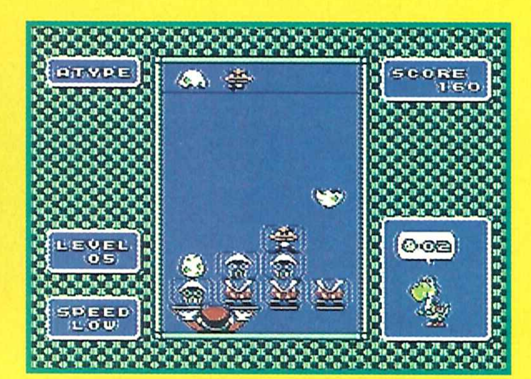
Para conseguir emparejar los bloques, tenéis que conseguir que Mario cambie de lugar las bandejas donde se van acumulando las piezas. Cuanto más alta sea la columna, menos tiempo tendremos para girar la bandeja. Y, naturalmente, la velocidad de caída irá aumentando.

De vez en cuando caerán cáscaras de huevo que, encajadas adecuadamente, darán como resultado un pequeño, verde y simpático Yoshi. Si entre una cáscara de huevo y otra tenemos algún bloque, éste también desaparecerá.

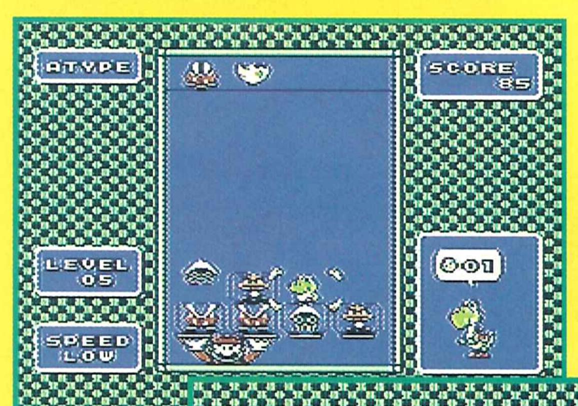
Más vale que vayáis calentando dedos, despejando cerebros y agudizando miradas. Todo ello os hará falta para enfrentaros al último reto de Mario.

BLOQUES A LA ITALIANA

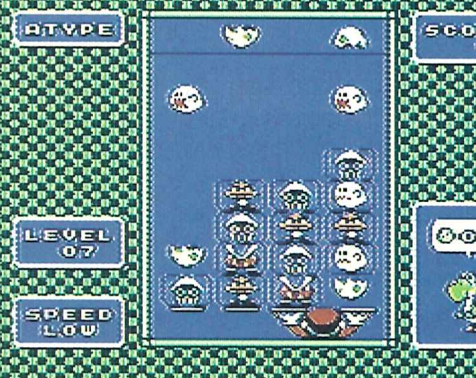








Según vayas demostrando tu habilidad y las columnas de bloques vayan creciendo, la velocidad con que caigan los objetos irá en aumento. A pesar de todo, deberás mantener la cabeza fría.



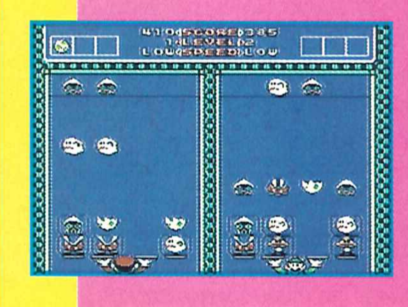
Ya conoces a Mario y sabes que siempre está dispuesto a sorprenderte con una nueva aveentura. En esta ocasión, con la calidad y diversión de siempre, te espera en un juego de inteligencia.

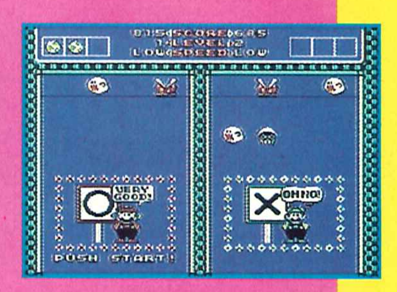
Doble diversión

En la opción de dos jugadores puedes descubrir lo realmente divertido que resulta este programa. Básicamente, la mécanica es la misma que jugando solo, pero varia en dos puntos substanciales:

Primero: te interesa completar el cupo de parejas lo más rápidamente posible, para concluir antes que tu rival.

Segundo: si consigues rodear varios bloques con dos porciones de huevo, tu contrario recibirá en pantalla tantas piezas como hayas rodeado dentro del huevo. Así complicarás la vida a tu contrincante hasta límites insospechados. Eso sí, ten cuidado no vaya a ser que te hagan a ti la jugadita.





Mario hace las cosas bien

Para todos los amantes del funcionamiento acelerado de la neuronas, ha llegado este nuevo programa protagonizado por el genial italiano de Nintendo. Su propósito es atenazaros a la consola, con la fuerza de todo buen juego de bloques que se precie.

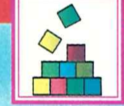
Lo único criticable del cartucho es su color excesivamente chillón. Pero hasta eso se perdona en aras de la diversión ilimitada que proporciona, tanto si se juega en solitario como acompañado. Vertiginoso, simpático y muy adictivo, no os dejará respirar hasta que la pantalla se llene o vuestro cerebro grite basta.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

Inteligencia

NINTENDO
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Tienes cinco niveles a elegir
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5

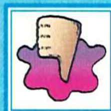

68


75


85

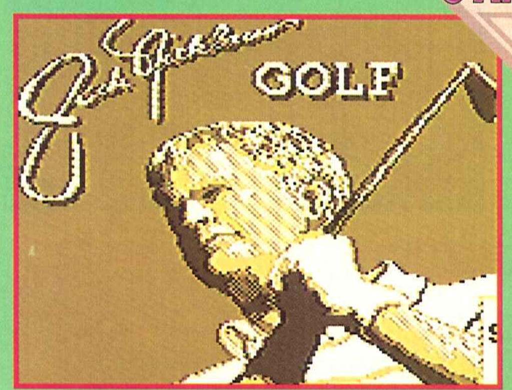


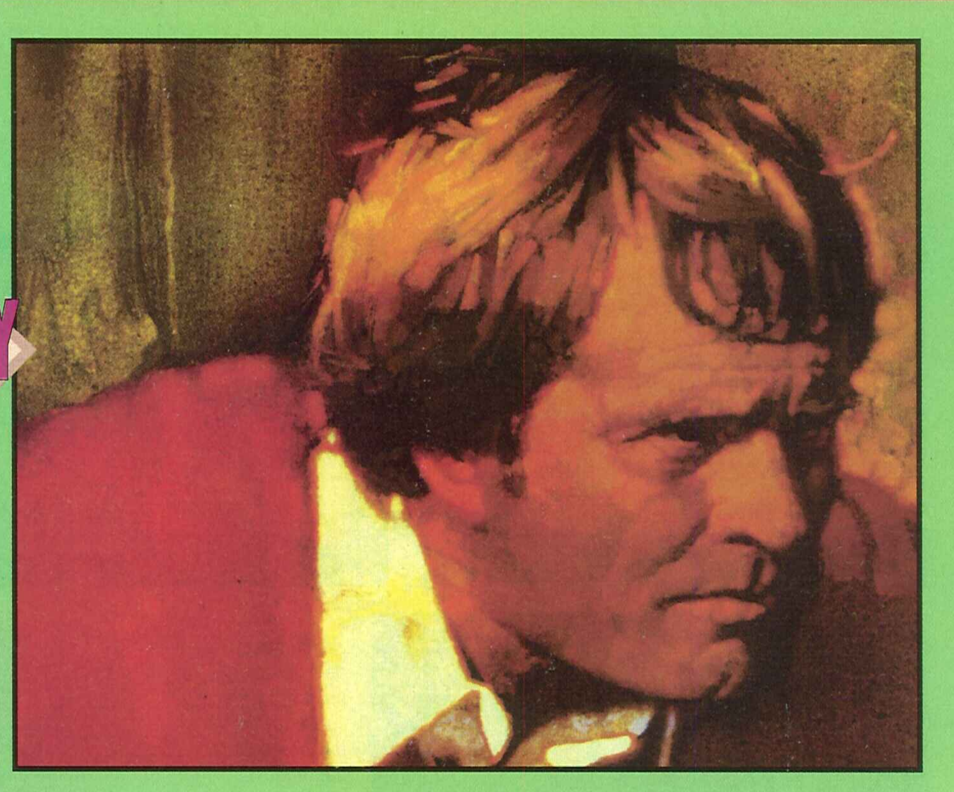

La opción de dos jugadores es realmente divertida.


Los colores resultan un tanto chillones.

80

GAME BOY





JACK NICKLAUS GOLF

Un espléndido drive

¿Quién dice que el golf es aburrido? Tal vez por televisión pueda parecerlo (aunque yo no estoy de acuerdo). Pero si alguno de vosotros sigue pensando que este es un deporte de viejos, probad con el nuevo cartucho de la pequeña de las Nintendo y, después, realizad vuestro juicio. Porque con este simulador de golf de primera calidad, podréis comprobar las extraordinarias excelencias de este maravilloso deporte.

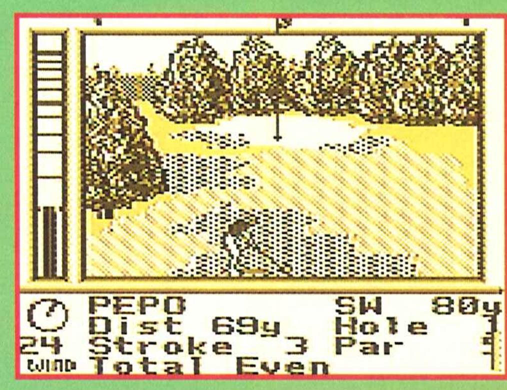
Estoy seguro que lo primero que os volverá locos (tanto en el buen sentido como en el literal de la palabra) será la multitud de opciones que os ofrece el juego. En primer lugar, tenéis la posibilidad de elegir entre cuatro campos distintos, que con el tiempo iréis conociendo. Enseguida se os mostrará el modo de juego: bien consiguiendo dinero por hoyo ganado o, de la forma habitual, contabilizando los golpes. En cualquiera de las dos modalidades pueden participar hasta cuatro jugadores, incluyendo, si es vuestro deseo, la computadora.

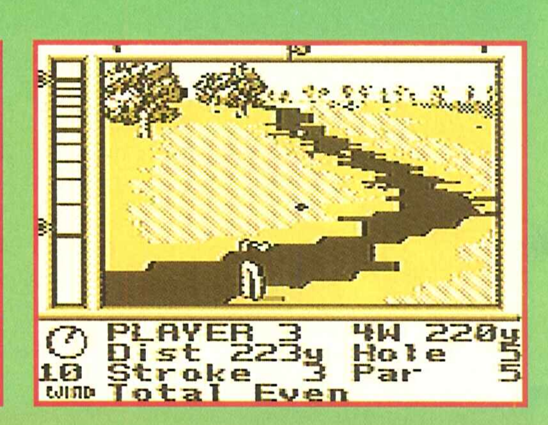
Una vez seleccionados los golfistas, todo estará listo. En la pantalla de juego obtendréis los datos necesarios para ejecutar los golpes: la distancia a la que se encuentra el hoyo, el palo a utilizar y su alcance, la dirección y fuerza del viento, el número de golpes realizados... Con la palanca de control, estableceréis la dirección deseada, y pulsando el botón "A" en dos momentos determinados, dependiendo de la fuerza y el efecto que queráis imprimir al golpe, lanzaréis la bola lo más cerca posible de la bandera.

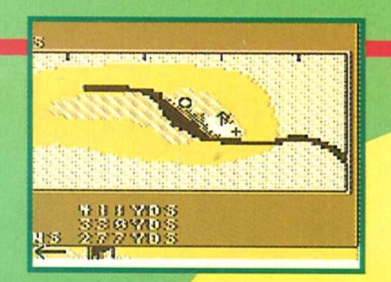
Pero aquí no acaba todo. El juego dispone de otro conjunto opciones que os explico adecuadamente en el cuadro adyacente.

Después de jugar al «Jack Nicklaus», seguro que veis el golf de una manera muy diferente.





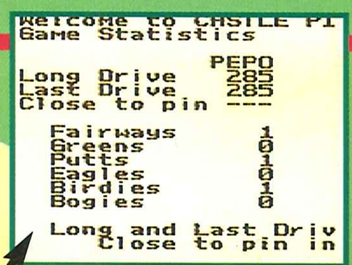




Overhead view: *Antes de golpear, mira esta visión aérea del hoyo.*

Welcome to CASTLE PI
Scorecard
Hole 1 2 3 4 5 6 7 8 9
Par 5 4 4 3 4 4 3 5 4
PEPO 4 15
Hole 10 11 12 13 14 15 16 17 18
Par 4 3 4 4 5 4 3 5 4
PEPO

Score card: *Número de golpes en una tarjeta personal e intransferible.*



Estadísticas: *Como los grandes, aquí tienes reflejadas tus estadísticas.*



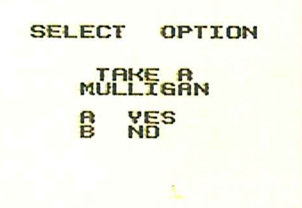
Opciones

No hace falta que cargues con la bolsa de palos y te recorras el campo de arriba a abajo. Con las numerosas opciones que te ofrece el juego, te convertirás en un verdadero golfista.

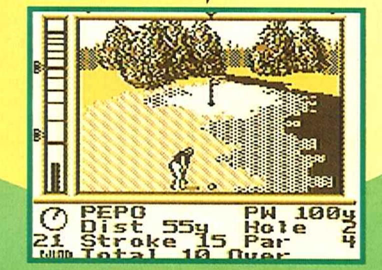
SELECT OPTION
▶OVERHEAD VIEW
SCORE CARD
STATISTICS
CONDITIONS
CLUB LIST
REPLAY
MULLIGAN
EXIT

COURSE CONDITION
DRY
▶NORMAL
WET
HIGH
WIND
LOW

Condiciones meteorológicas: *Vigila el viento o la bola se te irá desviada.*



Mulligan: *Probablemente, esta sea la opción menos interesante del juego.*

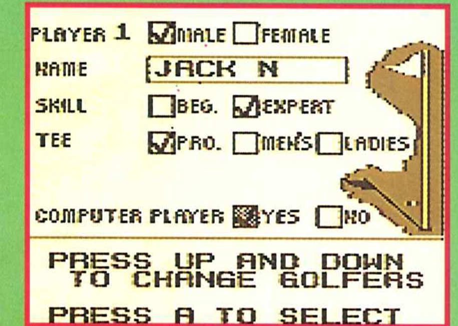


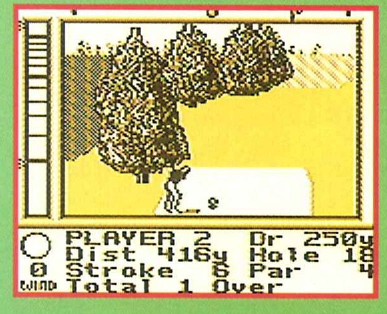
Replay: *A continuación les ofrecemos la repetición de los mejores golpes.*

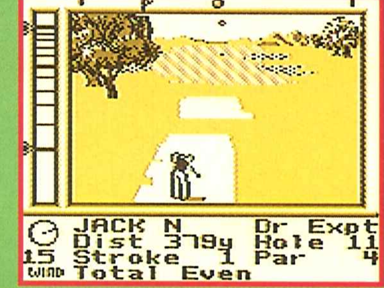


Club: *Si no eres un experto,esta es la distancia que alcanza cada palo.*

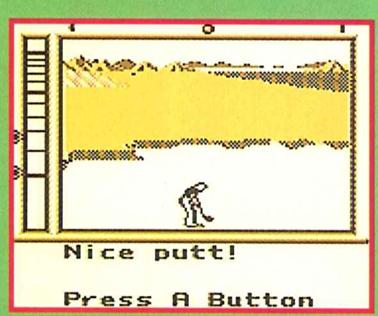
Si queréis emular al mejor golfista de la historia, ésta es vuestra mejor oportunidad.











El golf también es divertido

Un buen juego siempre es un buen juego. Y aunque los más escépticos piensen que del golf no se puede sacar partido, finalmente tendrán que "entrar por el aro". Porque este cartucho, aunque eche de menos cierta variedad en los gráficos, cuida bastante todo tipo de detalles; incluso el sonido, dentro de las posibilidades de la pequeña Game Boy, no desmerece. De todas formas, un juego de golf tampoco necesita un espectacular despliegue técnico, lo importante es la jugabilidad y el entretenimiento. Y creedme que en esta ocasión ambas cosas están completamente aseguradas.

Lolocop

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

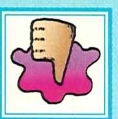
TRADEWEST
Nº jugadores: De 1 a 4
Dificultad: Preguntadle a Seve
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 campos


68


73


83


Las infinitas opciones y la elevada jugabilidad.


Sólo algún que otro detalle técnico.

78

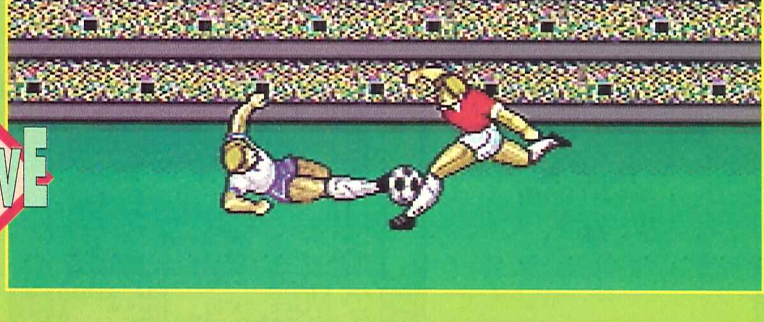
CAMPEONES

TECMO CUP SOCCER

MEGADRIVE











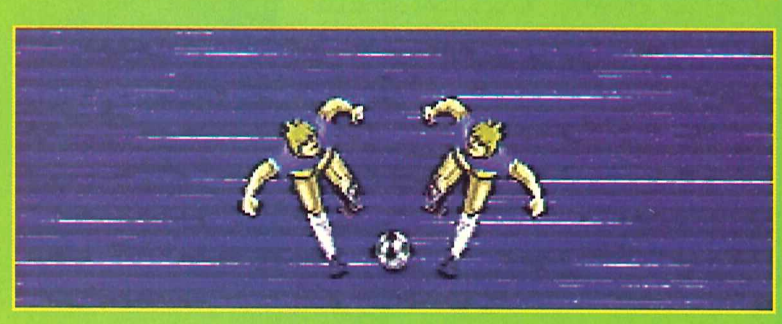


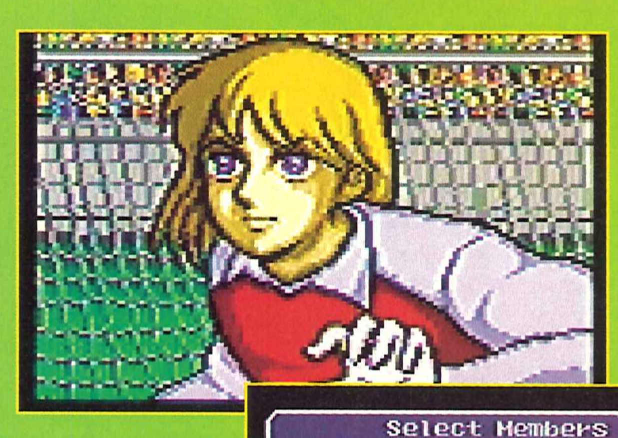
A todos los niños le gusta el fútbol. Es su deporte favorito, y lo practican a la menor oportunidad que tienen. El patio del colegio, una cancha en la calle o el mismísimo parque puede ser el lugar ideal donde ir con los amigos a echar unos tiritos. Pero entre todos estos críos, hay uno que lo considera mucho más importante que un juego o un deporte. Para él, el fútbol es su vida, su máxima ilusión; y el balón, su mejor amigo. Su nombre es Robert y, sin duda, está destinado para la gloria.

Con el tiempo, ha logrado entrar a formar parte del Dreams F.C., un modesto equipo juvenil de barrio, en el que ya jugaba su hermano David. En él crecerá, y pronto se convertirá en uno de los mejores jugadores de la ciudad.

En cuestión de días dará comienzo el campeonato juvenil nacional, torneo en el que podrá dar a conocer su juego a miles de personas, y, lo que es más importante, a los observadores de los grandes clubes, que están deseosos de contratar jóvenes con talento para sus equipos. Pero las cosas no van a ser fáciles para el Dream F.C. Muchos otros equipos lucharán por hacerse ➤







Sólo queda medio minuto para el final y hay que mantener el resultado como sea. Me lanzaré con todas mis fuerzas para detener ese disparo. No puedo fallar.

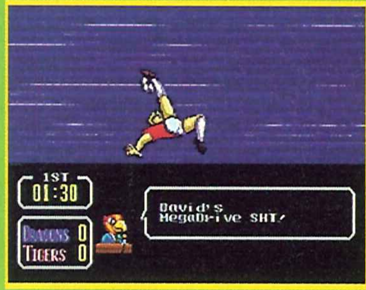
A partir de ahora, puede que Oliver y Benji cedan su lugar como ídolos a Robert y sus compañeros del Dream F.C.

"El partido correspondiente al campeonato nacional juvenil está a punto de comenzar. El humilde equipo de los Dragons se va a enfrentar al todopoderoso Tigers. ¿Cuál de ellos conseguirá un puesto para las semifinales del torneo?"

Select Members
1P TEAM
Dragons
Player select
Computer select
2P TEAM
Tigers
Player select
Computer select



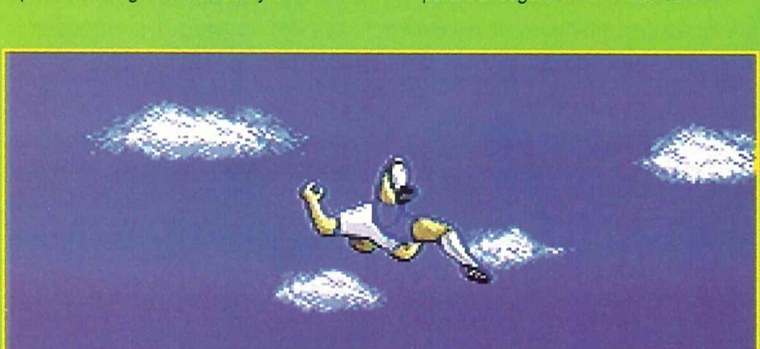
"El esférico rematado por Robert se dirige a portería con gran velocidad y efecto".

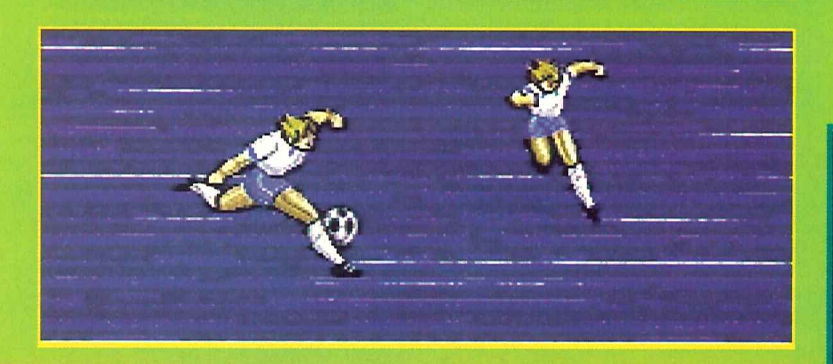




"¡Tengo que elevarme por los aires para conseguir rematar ese balón!"







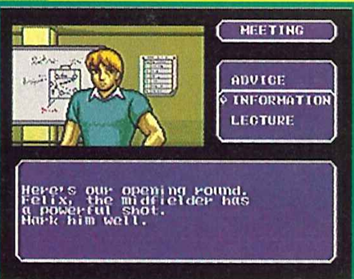
El banquillo de los sufrimientos

Antes de cada partido, tu entrenador te dará toda la información que necesites sobre el equipo contrario. El objetivo es que adaptes tu táctica defensiva a su estilo de ataque. Además, el juego te permite diseñar los marcajes y cambiar a los jugadores de posición, dependiendo de su rendimiento físico.

OWN PENA-AREA

	TRAP	PASS	SHOT	THR
PASS CUT	×	●	▲	▲
CLEAR	▲	×	●	▲

Always think about clearing the ball first, if you're inside your zone. But, if you want to successfully intercept the ball, passcut.





LO MÁS NUEVO

Las habilidades de cada jugador

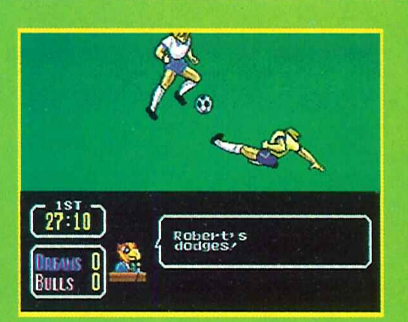
Como en el futbol real, cada jugador tiene un rendimiento físico y unas cualidades técnicas diferentes. Unos son especialistas en driblar, otros en marcar y otros en pasar el balón. En el juego, estas cualidades se miden en Guts. A más Guts, mejor es un jugador, y más jugadas especiales puede realizar.

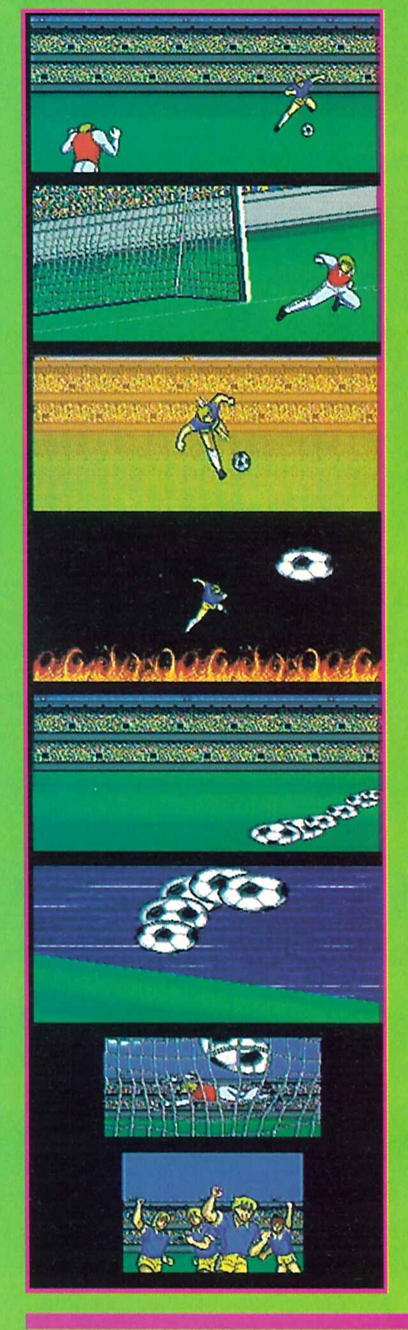




Dos adversarios vienen a por mí, y tengo que regatearles. Haré mi superregate favorito. Estoy seguro que lo conseguiré.

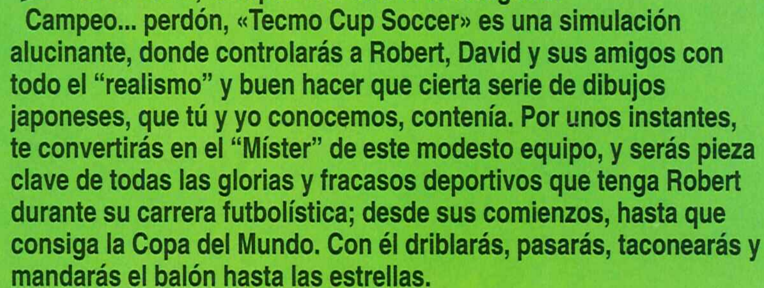












➤ con el título, aunque sólo uno lo conseguirá.

Campeo... perdón, «Tecmo Cup Soccer» es una simulación alucinante, donde controlarás a Robert, David y sus amigos con todo el "realismo" y buen hacer que cierta serie de dibujos japoneses, que tú y yo conocemos, contenía. Por unos instantes, te convertirás en el "Míster" de este modesto equipo, y serás pieza clave de todas las glorias y fracasos deportivos que tenga Robert durante su carrera futbolística; desde sus comienzos, hasta que consiga la Copa del Mundo. Con él driblarás, pasarás, taconearás y mandarás el balón hasta las estrellas.

¿Las claves de la victoria? Pocas. Simplemente, haz un uso inteligente de las posiciones de cada jugador, respeta su rendimiento físico y contrarresta el poder atacante del equipo contrario con una sólida defensa. Estos son los tres pilares que debes respetar.

Robert siempre recordará las palabras que le dijo su hermano antes de desaparecer entre las sombras del tiempo: "Corre como el viento, despliega tus alas, vuela hacia la victoria..."







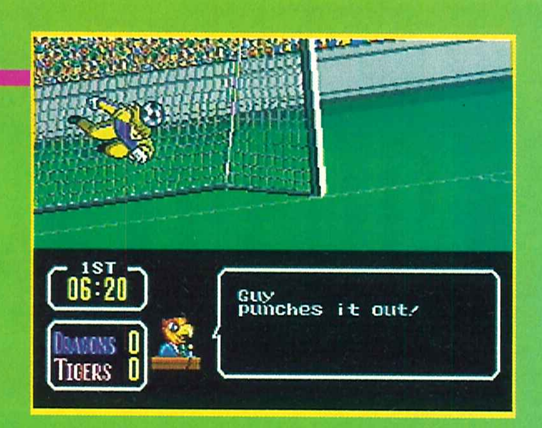


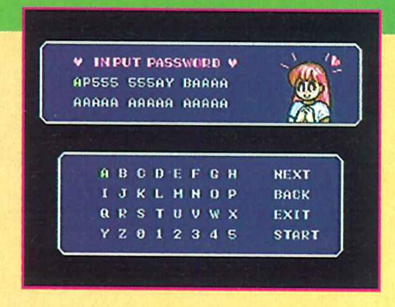


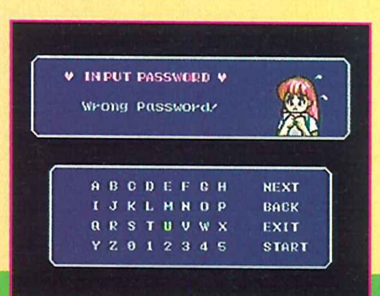












Passwords

La principal cualidad de este Tecmo Cup Soccer es que te mantendrá entretenido mucho tiempo. Tardarás meses antes de conquistar el título de Campeón del Mundo.

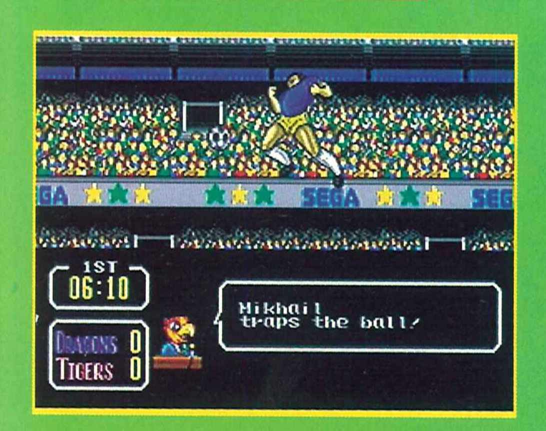
Para poder ir salvando las partidas hasta ese feliz momento, existe una opción de Passwords que graban el número de partidos disputados y los goles conseguidos en cada encuentro.

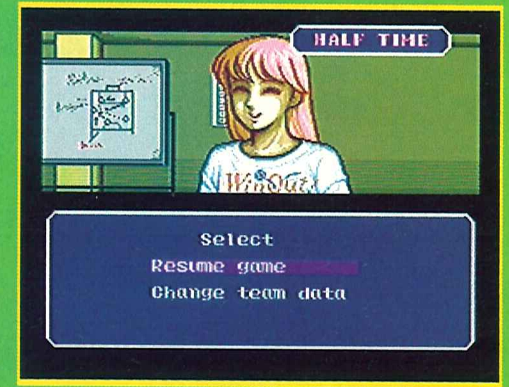














¡Un hurra por Tecmo!

Me apuesto lo que sea a que al ver las pantallas la mayoría tenéis en mente una serie de dibujos que hace dos años revolucionó al país entero. Si, «Tecmo Cup Soccer» es «Campeones». Y no podian ser otros que Tecmo los responsables de adaptar un serial de más de 200 capítulos a un pequeño cartucho de Mega Drive.

Pero este juego es bastante más que animaciones increíbles y jugadas espectaculares: se trata del primer simulador real de fútbol de que disponen las consolas. Es asombroso que todavía quede algún programa que aporte algo de originalidad y frescura a este género tan explotado. Pero, en este caso, así es.

Némesis

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

TECMO / SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La propia de un dibujo animado
Nº Continuac: Passwords
Nº de fases: Ilimitadas



80



73

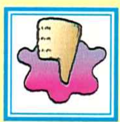




85



Es como la serie de televisión.

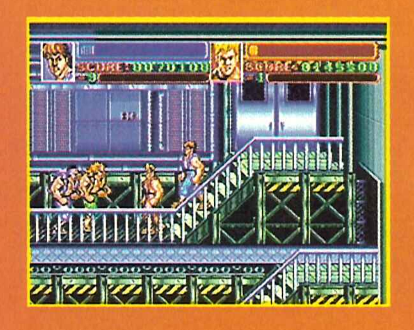


Si no te gusta la animación japonesa...

82

LO MÁS NUEVO

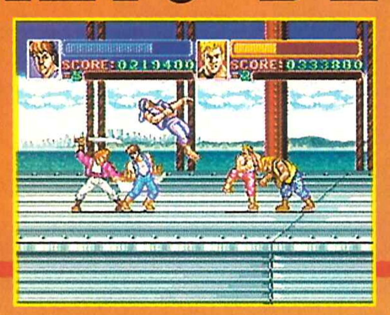
SUPER DOUBLE DRAGON



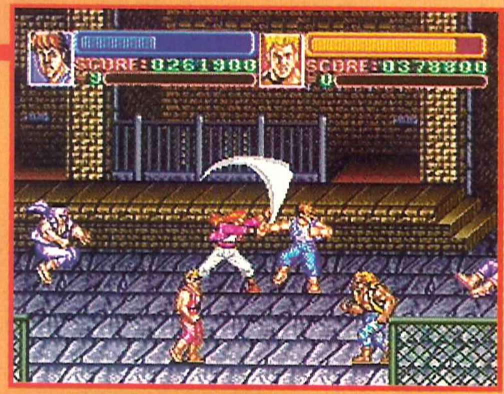



SUPER NINTENDO

EL RETORNO DE BILLY Y JIMMY





¿Te has fijado bien en el juguetito con que puedes ser atacado en mitad de la calle? Cualquier típica navaja albaceteña se queda un tanto pequeña a su lado.









Los 400 golpes

Si por algo destaca esta versión mejorada del legendario Double Dragon, al margen de su excelente música y adicción a raudales, es por la increíble gama de golpes, posturas y movimientos que pueden adoptar tanto Billy como Jimmy a la hora de «canear» a los maletes de turno. Aquí tenéis unos cuantos ejemplos para que podáis ir tomando nota.









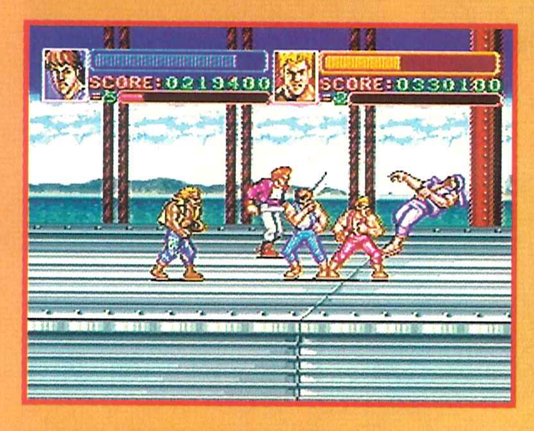
Hay sagas de videojuegos que se pueden permitir el lujo de estar sobre el bien y el mal, de pasar de las modas y crear otras, y, en fin, de pertenecer de por vida a esos nombres legendarios que conforman la historia consolera e informática. Una de ellas es la de «Double Dragon», la obra maestra de Technos, considerada como antecesor de juegazos como «Final Fight» o «Streets Of Rage», que permitió concebir los juegos de lucha tal y como los conocemos hoy en día.

Versionado hasta la saciedad en los 8 bits, las portátiles y todo tipo de máquinas, ahora le ha llegado el turno a los 16 bits. Por fin, podemos contemplar atónitos la explosiva unión de los elementos más clásicos de la serie con la calidad técnica del mañana.

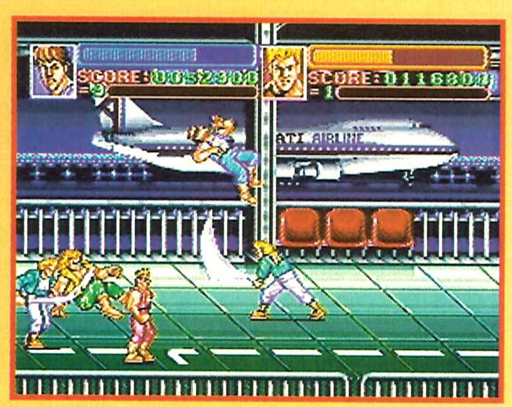
El argumento es el de siempre: Billy y Jimmy regresan al viejo barrio para ajustar las cuentas al fulano de turno, y se encuentran con un ejército de chulos y villanos dispuesto a impedirlo. Aunque la historia es la de costumbre, el desarrollo cambia bastante con respecto al «Double Dragon» que ya conoces. Además de las clásicas trifulcas en las calles, te encontrarás con obstáculos como ascensores, un gigantesco camión e incluso una plataforma móvil que pondrá a prueba vuestro equilibrio.

Los enemigos también han sufrido en sus propias carnes el precio de la modernidad. A los macarras de toda la vida, se le han unido especialistas de artes marciales, luchadores armados con sables, e incluso un gordo que rota y rota a lo largo de la pantalla, sin otro objetivo que llevarte al huerto.

El barrio está en peligro, el mal ha vuelto. Pero no hay problema, porque siempre se podrá contar con dos audaces hermanos y el símbolo que ellos representan. El Dragón Doble ha vuelto... y más agresivo que nunca.









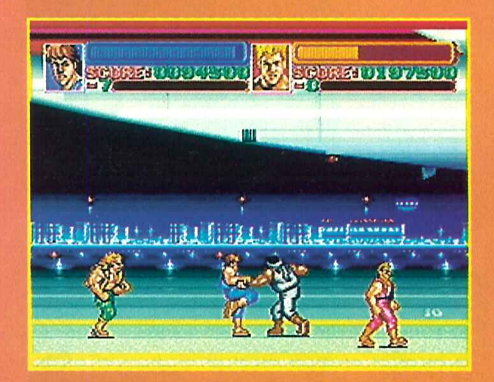


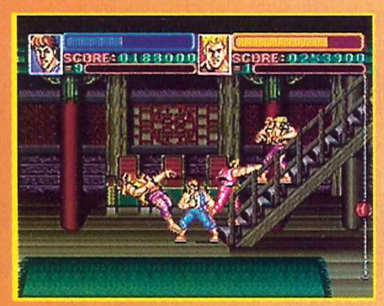




LO MÁS NUEVO

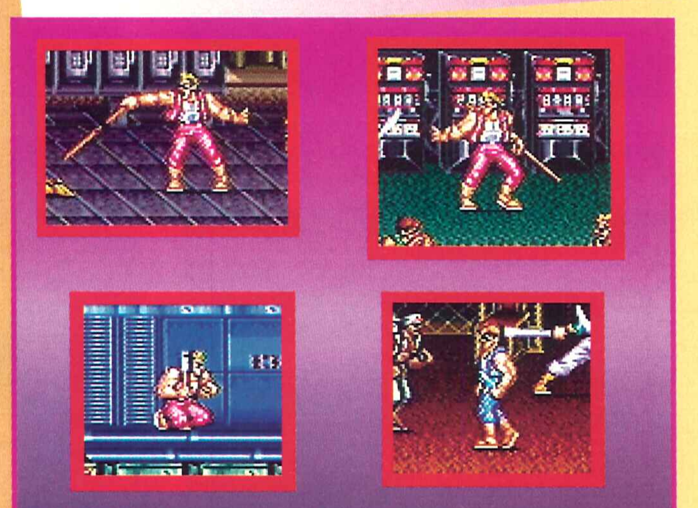






Armas de Dragón

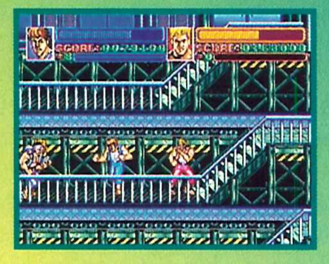
Por si no les bastase con la extensa gama de golpes de que disponen, tanto Billy como Jimmy son expertos en el manejo de armas tan efectivas como los bastones Bo o los temidos Nunchakus. Tampoco son mancos a la hora de utilizar otros elementos ya clásicos como los barriles y los cuchillos.



Controla tu potencia

Apretando el botón L del pad, podréis comprobar cómo la barra situada al lado del marcador aumenta y aumenta. Esta barra no es sino un indicador de la energía de ataque que posee cada jugador, de tal manera que si se llena completamente, éste se convierte en una auténtica máquina demoledora. En cambio, si presionas el botón de patada antes de que esto ocurra, una terrorífica patada aérea fundirá todo lo que pille en su camino. Si la utilizas moderadamente, puede convertirse en un arma letal.













Los viejos arcades nunca mueren

Desde que tuve noticia, meses atrás, de que la saga de Technos iba a aterrizar en la Super Nintendo, contaba los días, las horas y hasta los minutos por poder echarle el guante. Ahora que he logrado tenerlo entre mis manos, puedo decir que no me ha decepcionado, más bien todo lo contrario. Me ha parecido increíble cómo los programadores de Tradewest han conseguido dotarlo de la jugabilidad y adicción de siempre, sin dejar de lado el aspecto gráfico y sonoro. El único defecto que se le puede achacar, es que si bien la animación de las peleas es espectacular, la de los personajes deja bastante que desear. Pero es un error insignificante si se compara con el conjunto del juego, que es, lo digo una vez más, insuperable.

Uno de los mejores cartuchos de lucha de todos los tiempos acaba de aterrizar en la superconsola de Nintendo. No lo dejes escapar.

Némesis

LAS PUNTUACIONES

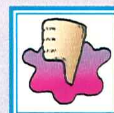
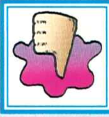
Arcade

TECHNOS
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: No muy alta
Nº Continuaciones: 5
Nº de fases: 7




82

La gran variedad de golpes. Las brillantes melodías de siempre.

87

Podían haber mejorado los personajes.



89

87

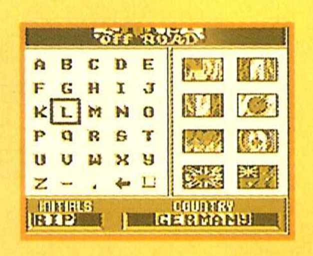


CAPCOM®
¡El mundo es mio! Ja-ja-ja-ja!
¡ MEGA MAN 6, seguirá pronto!
Concurso de personajes siniestros MEGA MAN 6!!
¡Por la paz de toda la humanidad!
Una búsqueda alrededor del mundo de personajes siniestros para "MEGA MAN 6"
Los dibujos de los concursantes para conseguir el premio sorpresa Dr. Wily, llegan de todas partes del mundo. Aprovecha la oportunidad que te brinda CAPCOM y participa en este desafío enviándonos tu personaje ultrapoderoso a quien NADIE conseguirá vencer.
Reglas para concursar:
• Envía una carta con el dibujo de tu personaje a la dirección que indicamos en estas bases. • No te olvides de poner nombre a tu personaje y de indicarnos también el tipo de armas que utiliza. • Puedes enviar tantas cartas como quieras, pero cada una sólo con un personaje. • Sólo podrán participar las cartas con fecha de matasellos anterior al día 15 de abril de 1993. • Envía tus trabajos a: MEGAMAN 6, Sinister Character Contest, 26 c/o Nishi Ward Post Office, Osaka 550, Japón. • Los ganadores conseguirán un excepcional premio sorpresa. Los 8 primeros recibirán el Premio Dr. Wily, -que aparece en Megaman 6-, y los 32 siguientes el Premio Dr. Wright, consistente en incluir sus nombres en los títulos de crédito del juego, un honor que se extenderá por todo el mundo. • Los ganadores recibirán notificación individual del premio obtenido. • Los trabajos recibidos no se devolverán. • Todos los dibujos deben incluir el nombre, apellidos, dirección, ciudad, código postal, país, teléfono y fecha de nacimiento del autor.
* Ten en cuenta que tu personaje DEBE ser una idea totalmente original y NO PUEDE haber sido publicado anteriormente ni tener ningún tipo de derechos de autor. * CAPCOM se apropiará de los derechos de autor de los personajes ganadores, incluyendo su modificación o utilización en otras formas de publicación. Los derechos de autor incluirán todas las ilustraciones de los personajes ganadores, así como sus nombres, armas, ideas, etc. • Los menores de edad deberán adjuntar a su dibujo una autorización escrita de sus padres o tutores legales.
Original Nintendo Seal of Quality
LICENSED BY NINTENDO® FOR PLAY ON THE Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM®
¡ MEGA MAN 5, pronto a la venta!
Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo.
CAPCOM CO.,LTD.
• CAPCOM Oficina comercial de Osaka: 22-28, Tsurigane-cho, Chuo-ku, Osaka 540, Japón
Sucursal de Tokio: Shinjuku Sumitomo Bldg. 43F, 2-6-1, Nishi-Shinjuku, Shinjuku-ku, Tokio 163-02, Japón.
© CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

LO MÁS NUEVO



Un toque de distinción



Antes de comenzar la competición tendrás la posibilidad de bautizar a tu piloto con el nombre que prefieras, y eligir su nacionalidad de entre ochos países distintos. Así, cuando las clasificaciones aparezcan en pantalla, tu nombre se encontrará, confiamos, junto al de los mejores de la especialidad.

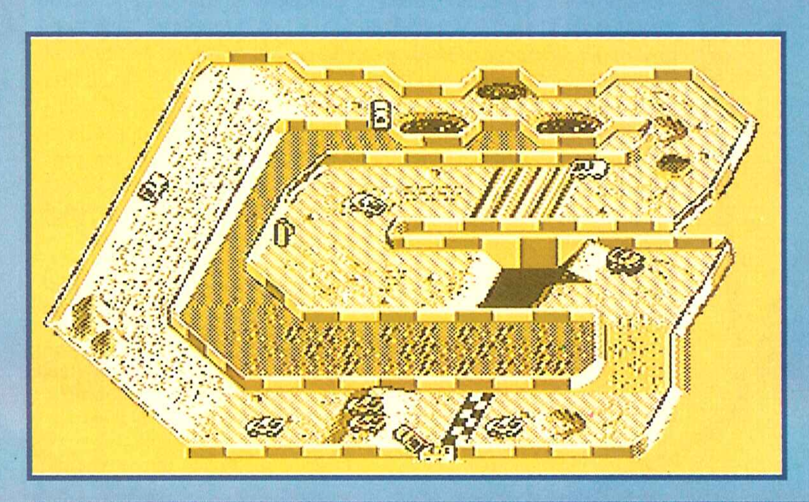
Una nueva versión del archifamoso «Super off Road» llega de la mano de Tradewest a la pequeña portátil de Nintendo, para que los viciosos de los coches podáis disfrutar en cualquier lugar de todas las excelencias de este divertido espectáculo.

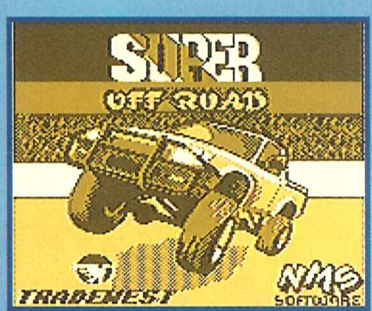
Para los que ya conocéis el programa, deciros que es un juego rápido, trepidante y muy adictivo es casi repetirse. Pero para los novatos de las competiciones sobre cuatro ruedas, en concreto del 4x4, será una revelación digna de ser tenida en cuenta.

El argumento no puede ser más sencillo, ni la finalidad más clara: llegar el primero a la meta cueste lo que cueste, para convertirte en el supercampeón de los 4x4. Tres duros competidores tomarán la salida a tu lado, dispuestos a impedir por todos los medios que alcances la delantera. Para ello, te cerrarán, se atravesarán en tu camino y tratarán de echarte del circuito sin ningún tipo de escrúpulos. El roce de las carrocerías contra las balizas de delimitación y el bramido de los turbos a toda potencia, serán tus únicos compañeros a lo largo del recorrido.

Si eres capaz de superar los obstáculos y llegar entre los tres primeros, obtendrás un premio en metálico con el que podrás aumentar la potencia de tu máquina. Así podrás convertirla en un demoledor todoterreno, capaz de sortear zanjas, trepar montículos y saltar fosos sin perder el ritmo ni la compostura.

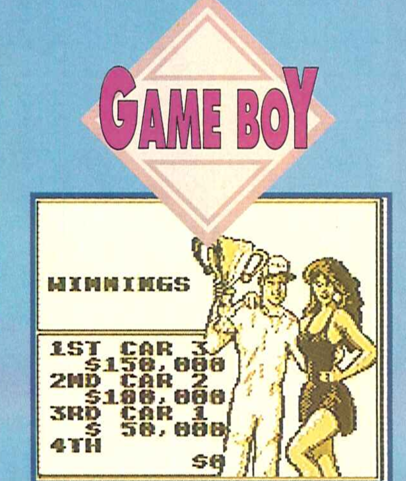
Puede que en las primeras vueltas tengas problemas con el control del coche, pero en cuanto le cojas el tranquillo, sepas calcular cuándo poner el turbo y te pegues a las curvas como una auténtica lapa... ¡Que tiemble el campeonísimo!





Tendrás que competir frente a tres durísimos contrincantes, si quieres convertirte en el mejor del mundo en la especialidad del 4x4.

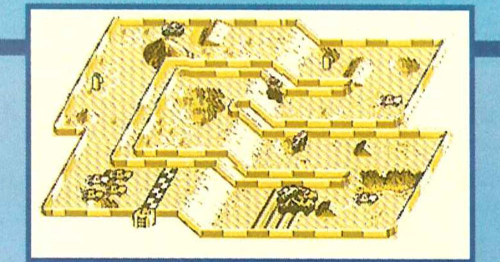
GAME BOY

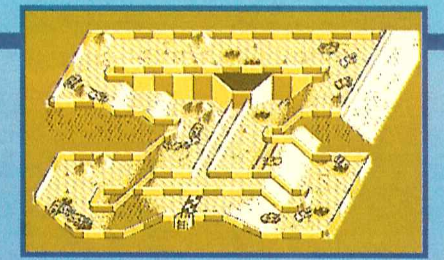



FATAL FURY
49
50
HOBBY CONSOLAS
59
60



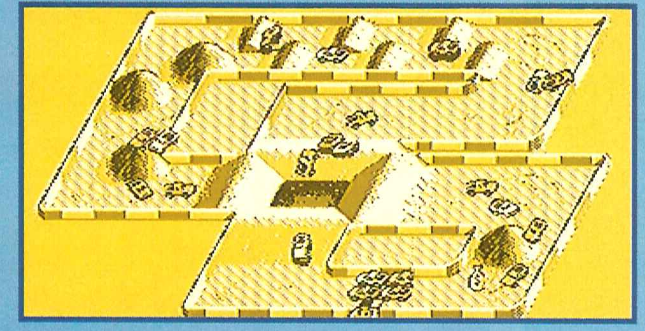
STARWING
BOGEY ON MY SIX!!
HOBBY
CONSOLAS





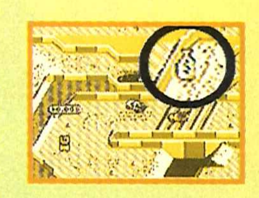
Los diversos circuitos están llenos de obstáculos, a los que hay que añadir las "perrerías" de tus rivales.





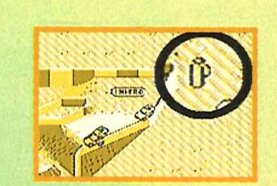
EL ESPECTACULO 4X4

Un circuito sorpresa



Sin previo aviso y en el momento más inesperado, los circuitos pueden soltar algunas ayuditas, de esas que nunca vienen mal. Lo único que tienes que hacer para recogerlas es estar en el lugar oportuno en el momento preciso.

Dos son las sorpresas que nos reserva el circuito. Por un lado, dinero para engrosar nuestra cuenta y mejorar el todoterreno. Y por otro, la indispensable botellita de nitro, tan útil para dejar atrás a los perseguidores molestos. Ya sabes, permanece muy atento y podrás adelantarte al resto de los competidores.



Jugabilidad por encima de todo

Un rápido repaso a las anteriores versiones de este conocido programa, deja al descubierto la clave de su éxito. Clave que no es otra que unas elevadas dosis de jugabilidad, inteligentemente aderezada con la justa pizca de adicción. Lo de menos son los mejores o peores gráficos, o un sonido más o menos brillante .

Esta versión para G.B. sirve perfectamente para ilustrar esa teoría. Gráficos mediocres y sonido poco cuidado, pero una jugabilidad que encantará a todos los que disfruten con el ritmo bronco y trepidante del espectáculo del 4x4.

Teniente Ripley

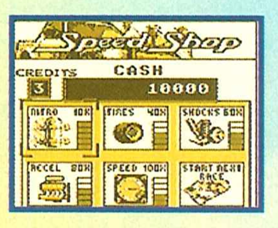


Un todoterreno a tu medida

Ganar carreras reporta otros beneficios,al margen de la satisfacción deportiva de quedar entre los mejores. El dinerillo del premio da tantas alegrías como un buen puesto en el podio. Y no es por una cuestión de materialismo, sino por pura necesidad.

Te explico: con los premios en efectivo, podrás poner a punto tu vehículo para dejarlo convertido en una máquina casi perfecta. De las cinco opciones que tienes para invertir tu capital, cuatro son mejoras para el coche (neumáticos, suspensión, aceleración y velocidad punta) y la quinta es el indispensable carburante "nitro" que dispara los turbos de motor.

Cuando alcances el máximo en todos los aspectos, no habrá rival que se te resista.



LAS PUNTUACIONES



Deportivo

TRADEWEST
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 32
Dificultad: Es cuestión de cogerle el tranquillo



60

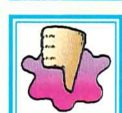


60

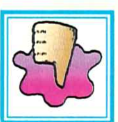




77



Es rápido y muy, muy adictivo y jugable.



Para el no aficionado, puede ser monótono. Que se repitan los circuitos. Un pelín fácil.



73

UN MUNDO DE PESADILLA

ANOTHER WORLD™

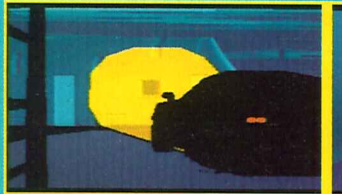
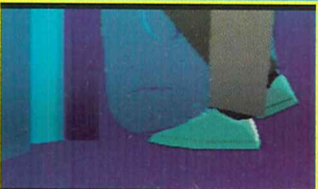
MEGADRIVE

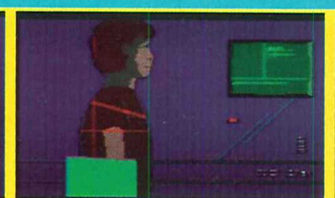
Unos ojos fríos como el hielo observan desde la oscuridad cómo Lester Knigth emerge de un lago de palpitantes aguas turbias. Aturdido, el célebre científico mira a su alrededor y siente la punzada del miedo estrujándole la boca del estómago. Instantes después, un grito, mezcla de estupor y desesperación, se extiende sobre el paisaje mortecino de un mundo irreal.

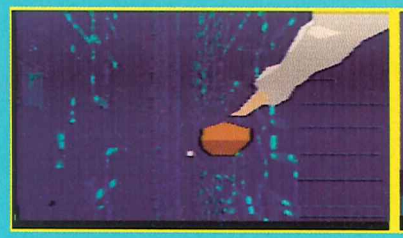
Sólo hace unos segundos, Lester se encontraba en el interior de su laboratorio, esperando impacientemente a que el ordenador le diera los resultados de su experimento, mientras fuera bramaba una terrible tormenta. Sólo hace unos segundos, Lester sabía perfectamente dónde se encontraba y qué tenía que hacer. Pero ahora, no sabe nada.

En esto consiste la nueva aventura que nos ofrece Virgin. Un mundo inventado dentro de una dimensión nueva y desconocida, con un héroe desorientado y perdido que no entiende nada, que no conoce nada. Y ese es el papel que te va a tocar representar a ti. Porque eres tú quien vas a sufrir una continua sensación de peligro y la agobiante certidumbre de que no se puede perder ni un sólo momento.

Condenado a deambular por los laberínticos pasillos de 








En momentos como éste comprenderás el valor de una gran amistad.



Columpiarse en la jaula puede resultar de lo más divertido y efectivo, no dudes en probarlo.



Para nervios de acero

Una intro larga, tensa y espectacular, marcada por el más puro estilo cinematográfico, es lo primero que llama la atención de este sorprendente programa de Virgin y provoca una irresistible atracción. Después, la ambientación, los gráficos, el sonido y la enrevesada complicación que te obligará a mantener la cabeza fría y las manos muy, muy calientes, hacen el resto. Sin remedio, te encontrarás atrapado en una sucesión de escenas que ponen a prueba tu inteligencia, habilidad y paciencia.

No, no estoy exagerando. Si buscabas un juego nuevo, original y muy adictivo, que sea capaz de sorprenderte y atarte a la consola durante horas y horas, no lo pienses más, «Another World» es el título.

Teniente Ripley

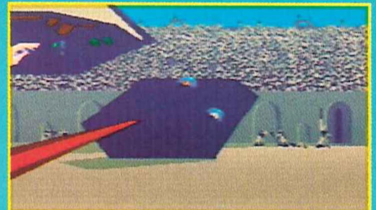
Algunos consejos

- La pistola láser será fundamental para el desarrollo de la aventura. Asegúrate de encontrarla y no dudes en recogerla. Pero, cuidado, su poder es limitado. No lo desaproveches inútilmente y recárgala en el lugar adecuado.
- Tu compañero de fuga es muy importante para ti. No le dejes morir, y asegúrate de haberle rescatado cuando salgas de la ciudad subterránea.
- No siempre es bueno disparar a los guardianes. Puedes obtener más ventajas si les perdonas la vida cuando se hayan rendido.
- Desactiva todos los cicuitos de energía que encuentres en tu camino.
- Puedes destruir los escudos protectores de los guardianes con el superdisparo de la pistola. Aunque tendrás que usarlo cuando haya demasiados escudos a tu alrededor.
- Para luchar con más opciones de éxito, crea un escudo y pasa la pistola al otro lado. Así lograrás que tus disparos alcancen a tu enemigo sin que él te pueda tocar.

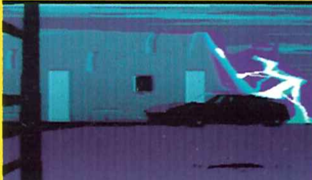


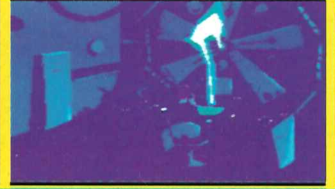




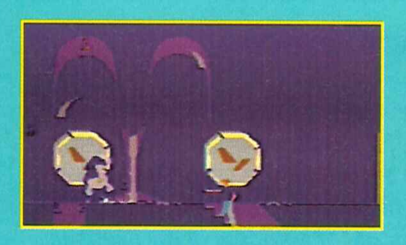
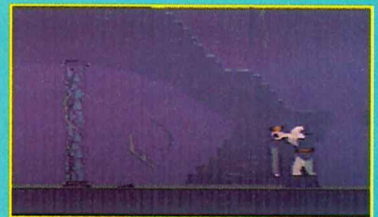


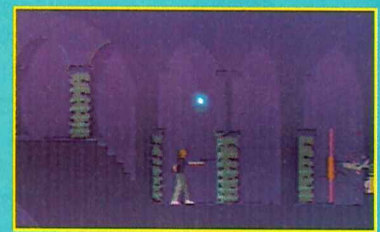
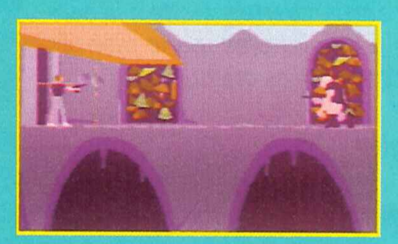










una ciudad subterránea, descubrirás mil y una formas diferentes de desesperarte y perder los nervios, y otras tantas maneras de recuperar el control.

La aventura, arropada por unos gráficos vectoriales digitalizados de movimientos reales y unos eficaces efectos sonoros, se desarrollará en un marco sobrecogedor y muy sugestivo, que te hará sentirte verdaderamente en peligro, acosado y agobiado. A todo ello se le añade el atractivo de no conocer a ciencia cierta el objetivo que hay que alcanzar. Porque la única misión concreta, será conservar la vida como sea y huir de la dura persecución de tus enemigos, llevando contigo a un inesperado aliado.

Si quieres conocer nuevos e intrigantes mundos, prepárate a fondo para hacer un uso exhaustivo de tu materia gris y poner a punto tus habilidades físicas. Será todo lo que necesites para descubrir lo divertido, adictivo e interesante que puede ser resolver este acertijo en forma de juego.

Continuamente perseguido, tú única posibilidad es mantener la calma, estar alerta y poner a punto tu láser.




Menos un camino de rosas, puedes esperar cualquier cosa de este sorprendente viaje de Lester Knight a una dimensión alucinante.

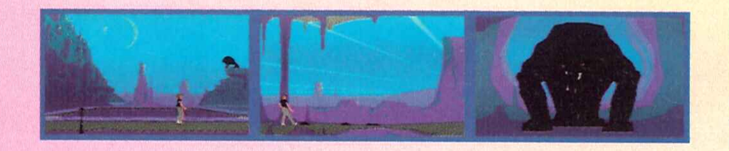
Empieza con buen pie



La solución de la primera escena puede resultar complicadilla para los que no estén acostumbrados a este tipo de juegos. Para facilitaros la toma de contacto con este programa, os vamos a dar las pistas para que consigáis completarla con éxito. Ahí van:

Nada más empezar, te encontrarás en las turbias aguas de un extraño lago. Pulsa el pad hacia arriba, o serás atrapado por una bestia de larguísimos tentáculos. Una vez en la superficie, avanza hacia la derecha eliminando a base de patadas a todas las sanguijuelas que se crucen por tu camino. Al final, te encontrarás con un bichito de largos colmillos que tiene mucha hambre. No pierdas el tiempo, y corre hacia la izquierda hasta que llegues a un precipicio. Salta y agárrate a la liana hasta que se rompa y caigas al otro lado del precipicio. Allí, corre de nuevo a la derecha y...

Prepárate para lo que venga. ¿No querrás que te lo contemos todo?



LAS PUNTUACIONES


Aventuras

VIRGIN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Más que suficiente

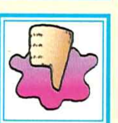
Nº Continuaciones: Passwords
Nº de fases: 15 escenas


86


80


86


El increíble ambiente en el que te sumerges al comenzar el juego.


Que es capaz de hacerte perder la paciencia.

86

GAME GEAR



La Portátil MAS GUAPA Es La MEJOR ACOMPAÑADA

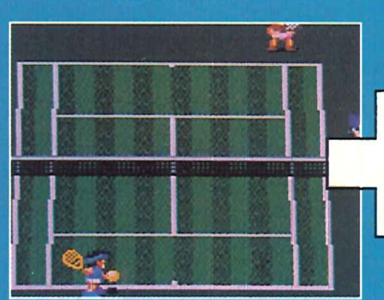


SMASH TENNIS

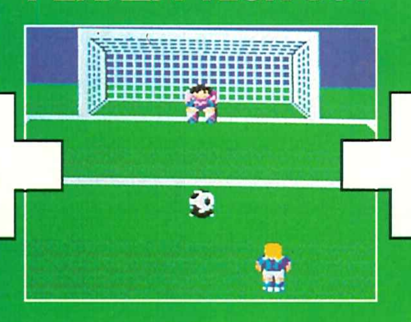


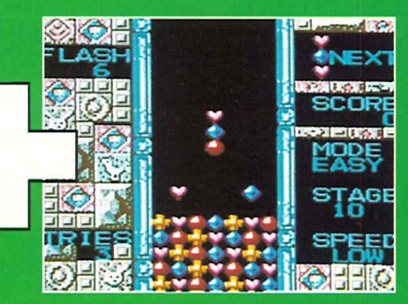
PENALTY KICK-OUT

COLUMNS II









...Y A UN PRECIO MUY GUAPO

17.600 PTS. +IVA

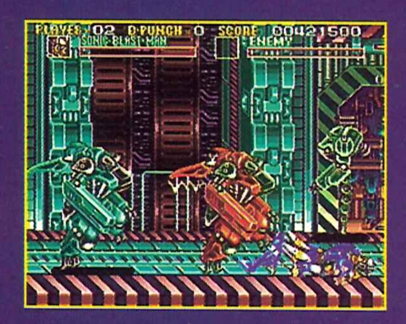
Enróllate con la portátil color más guapa de su clase y sal con ella para pasártelo en grande.
El nuevo pack de GAME GEAR trae cuatro juegos de lujo con los que repartir raquetazos, acelerar al máximo, marcar goles por la escuadra y demostrar tu habilidad...
No te quedes a dos velas... y sal con la más guapa, al precio más guay.

Vive una Aventura

SEGA

Unitros











SONIC BLASTMAN

Los asiduos visitantes a los salones recreativos habrán observado con extrañeza y admiración una llamativa máquina de Taito llamada Sonic Blastman. Sus atractivos colores, considerable tamaño y un gran "puching ball" situado en el lugar de los habituales joysticks, la convierten en uno de los arcades más originales y extraños de la poderosa compañía japonesa.

Desgraciadamente, la versión Super Nintendo no incluye junto al cartucho el gigantesco puching (je, je), y tendremos que conformarnos con un divertido-pero-limitado beat'em up. Bromas aparte, Taito ha sabido combinar los elementos habituales de los arcades de lucha callejera, con las espectaculares hazañas de este héroe azulado llamado Sonic Blastman.

Este inesperado personaje de leyenda urbana será el encargado de mantener la ley y el orden en Blastown, atendiendo a todas las llamadas de peligro y rescatando a sus habitantes de peligrosas situaciones. Si tenéis dudas acerca de la valía de Sonic Blastman, no tenéis más que observar la intro, donde protagoniza una gallarda acción al salvar a una mujer de ser atropellada por un mercancías.

Pero esta vez la misión de vuestro héroe no va a ser tan fácil como salvar a una damisela en peligro. La ciudad entera ha sido tomada por un numeroso clan de asesinos, que se hace llamar «The Alabarderos» y está capitaneado por un tal Choskar.

La misión de Sonic consiste en recorrer los cinco sectores ►



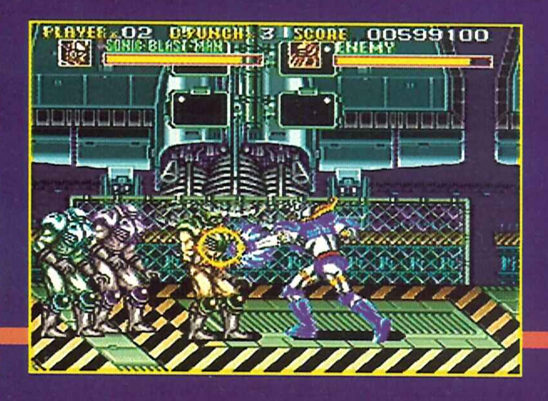








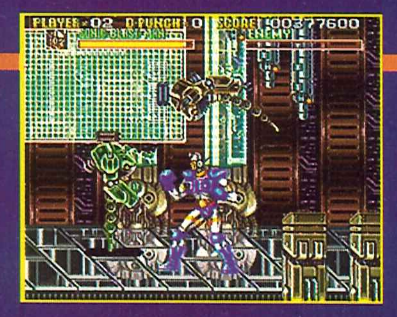




UN HÉROE CON MUCHO PUÑO

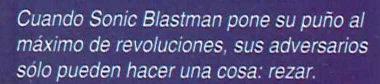








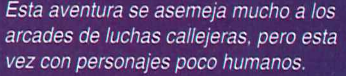




Cuando Sonic Blastman pone su puño al máximo de revoluciones, sus adversarios sólo pueden hacer una cosa: rezar.







Esta aventura se asemeja mucho a los arcades de luchas callejeras, pero esta vez con personajes poco humanos.

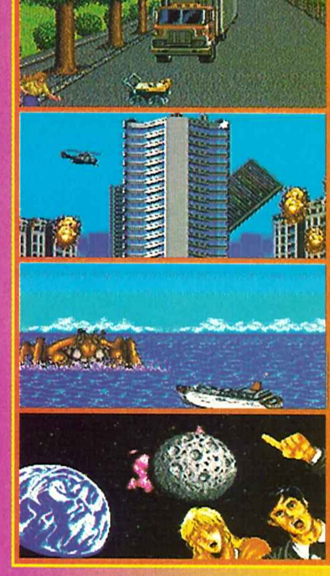






Bonus

Tras cada rival de final de fase, Sonic entrará en el divertido Hit Stage, donde probará la fuerza y puntería de su puño.



Power Punch

Sonic Blastman está equipado con un contundente puñetazo que atomizará todo lo que se encuentre en pantalla en ese momento. Para realizarlo, sólo tienes que pulsar "L", después el botón de puñetazo, y... ¡ Kaboooom !, cien toneladas métricas de puro músculo.

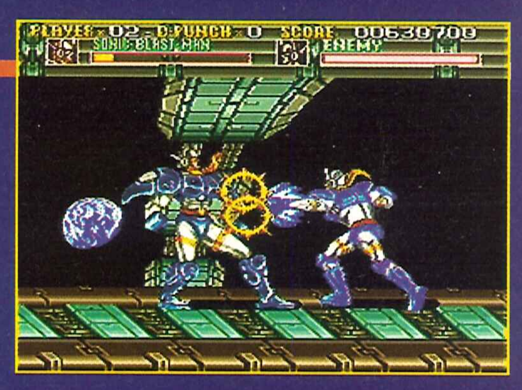















Golpes muy especiales

La característica más notable de este cartucho de Taito es la gran variedad de golpes y puñetazos que puede realizar vuestro personaje para dejar K.O. a todos los adversarios que le salgan al paso. Cuando hayáis prosperado lo suficiente como para tener un completo control del joypad, podréis observar los increíbles y superpotentes tortazos que es capaz de repartir Sonic a diestro y siniestro.







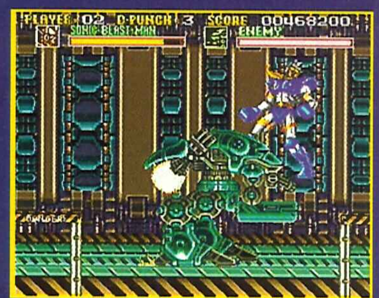
invadidos por esta gentuza, y repartir toda esa gama de puñetazos que tanta fama y gloria han supuesto al celeste héroe.

El desarrollo de Sonic Blastman es totalmente horizontal, salvo algún ascensor vertical y diagonal que os sorprenderá en la mitad de la segunda y de la cuarta fase. Primero recorreréis las calles de Blastown, su central térmica, una oscura alcantarilla poblada por ectoplasmas alienígenas, y dos grandísimos complejos galácticos, donde os veréis las caras con los aliados extraterráqueos del cruel bandido Choskar.

Cuando eliminéis a una cantidad respetable de maleantes, un jefazo de fin de nivel intentará frenar vuestra gloriosa carrera contra el crimen, a base de malas artes y ataques realmente furibundos. Pero si sois lo suficientemente hábiles como para finalizar con éxito la fase, tendréis tiempo para el entretenimiento y el relax, participando en una muy curiosa y demasiado-fácil-pero-divertida fase de bonus.

Pero eso ya lo descubriréis por vuestros propios medios, cuando participéis en esta última producción para Europa de la factoría Taito. En la versión Super Nintendo de «Sonic Blastman», no encontraréis la contundencia y espectacularidad de la máquina recreativa. Pero seguro que os cautiva con su puro y duro beat'em up, que incluso en ciertos momentos os traerá a la cabeza pasajes del mítico «Final Fight».





Un golpe de gracia

Taito aún no ha encontrado la fórmula mágica para realizar un verdadero juegazo Super Nintendo. «Sonic Blastman» se ha quedado a medio camino entre los grandes beat'em ups y los típicos correcalles, y está repleto de altibajos. Sus personajes, de un tamaño impresionante, están correctamente animados pero son algo lentos. El sonido combina buenas melodías con efectos ligeramente contundentes. En cuanto al desarrollo, posee un héroe de variados golpes, fases de bonus puro coin op y algunos efectos en modo 7 bastante llamativos. Pero, desgraciadamente, la acción es excesivamente invariable y predecible, convirtiéndose en rutinaria y desesperante.

The Elf

LAS PUNTUACIONES

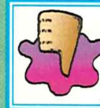

Arcade

TAITO
Nº jugadores: 1
Dificultad: 3 niveles a elegir
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5


80


Los fantásticos golpes de nuestro héroe, el tamaño de los personajes y las fases de bonus.


70


Poca variedad en su desarrollo y acción ligeramente lenta.


80

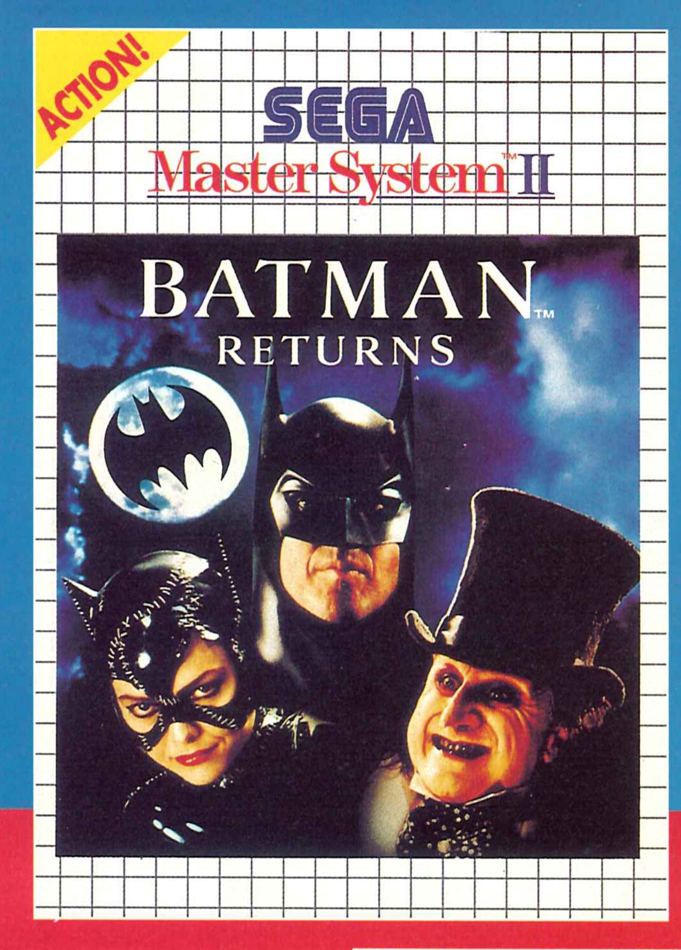
74

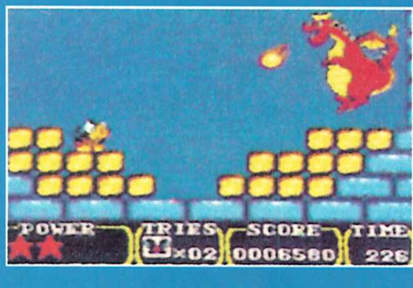
LO ULTIMO EN JUEGOS

MASTER SYSTEM II

ESTOS JUEGOS SON LA FIESTA









Date un garbeo con Mickey por castillos ruinosos encantados, oscuras grutas, y bosques vivientes. Visita una juguetería enloquecida y utiliza tu ingenio para escapar de amenazadoras trampas, explorar pasajes secretos y restaurar la paz y la felicidad en el país de la ilusión.

Saca un billete para Gotham City. Sigue la pista del pingüino y sus secuaces hasta la muerte. Lucharás contra matones que disparan fuego, indeseables que lanzan cuchillos y villanos dispara-cohetes que se arrastran por alcantarillas fangosas. ¡Ten cuidado con Cat Woman, puede jugártela!.



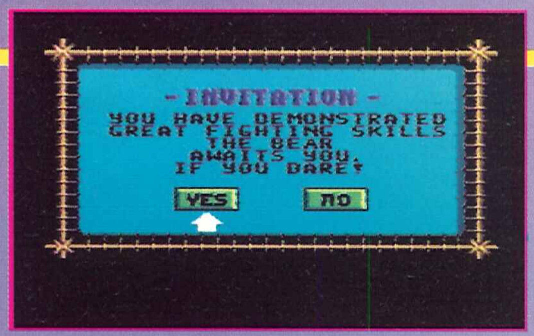


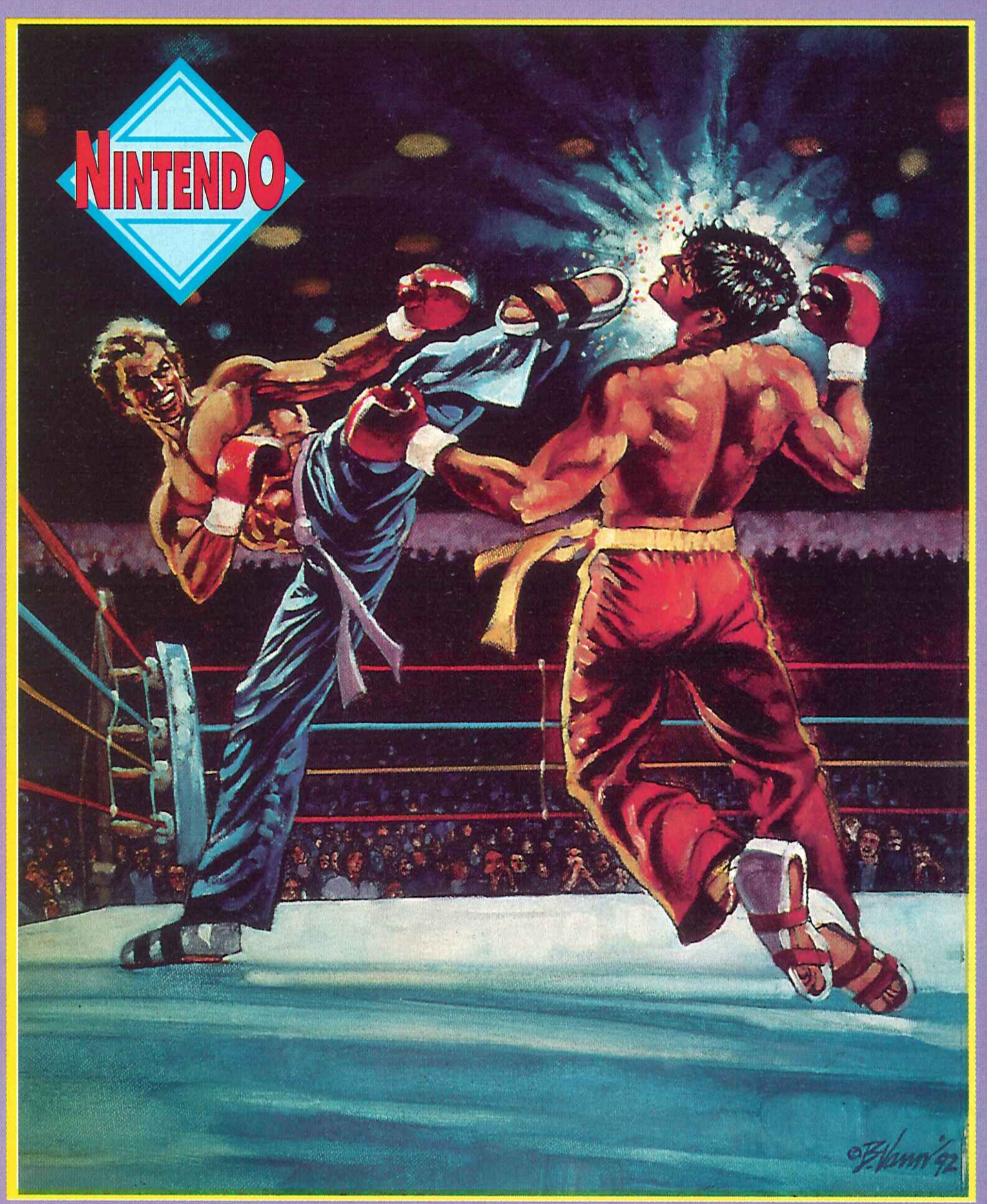


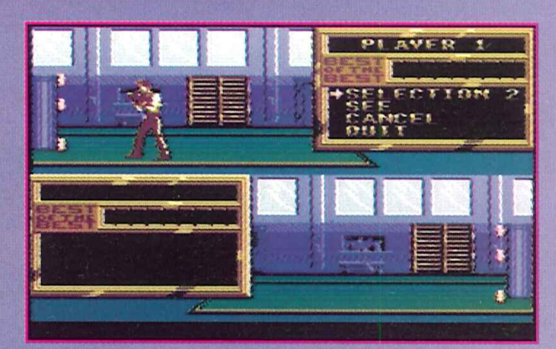
Unitros











GOLPE POR GOLPE



BEST OF THE BEST

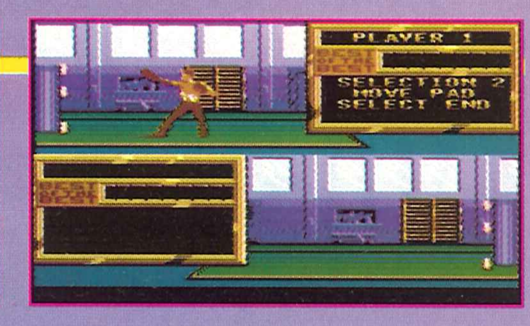












Si existe algún método de lucha que pueda calificarse como el más completo y efectivo dentro de la amplia gama del enfrentamiento cuerpo a cuerpo, éste es, sin lugar a dudas, el kickboxing. A muchos de vosotros, es bastante probable que esta palabreja os resulte familiar, gracias a las películas del señorito Van Damme. Pero, ¿en qué consiste realmente la técnica del kickboxing? ¿Hay que dar muchas patadas? ¿Se debe saludar al contrario? ¿Es necesario tener la cara muy dura?

Bueno, la verdad es que nadie posee una teoría rotunda sobre este tema. Lo que sí está claro es que a nivel visual resulta la más espectacular e impactante de todas las artes marciales. Y si no me creéis, vosotros mismos podréis comprobarlo en el nuevo cartucho de vuestra queridísima N.E.S. Allí, se ha organizado un impresionante torneo con los quince mejores luchadores del mundo, que ridiculiza las anteriores versiones del llamado «André Panza».

Al igual que en las otras dos consolas de Nintendo, el juego cuenta con los ingredientes necesarios para haceros saltar de vuestro sofá: una pertinente selección de golpes, el riguroso e importante entrenamiento, un completo muestrario de la capacidad física de vuestros rivales y, por supuesto, la tentadora invitación al Kumate en el Santuario de las Artes Marciales.

Recordad que para acudir al sagrado lugar, deberéis derrotar al quinto luchador del ranking, un tal Ivanoff; y eso no es moco de pavo. Si lo lográis, os enfrentaréis a los rivales más devastadores e impíos que podáis imaginar.

El título de Campeón de Campeones está vacante. Si conseguís el equilibrio perfecto entre mente y cuerpo, puede ser vuestro.













L a versión que faltaba

Muy poco ha tardado en aparecer el último «Best of the Best» que faltaba, el de la mediana de las Nintendo. En él, sólo cabe señalar unas leves diferencias respecto a los otros dos cartuchos. En primer lugar, los gráficos son algo más pobres que en las otras versiones, aunque el movimiento de los personajes sigue siendo igual de rápido y real. Por otro lado, también se echa de menos la figura del árbitro (aparecía en la versión Super Nintendo), que daba mayor realismo al asunto. Aún así, lo esencial del juego, su realismo y jugabilidad, siguen estando en todo lo alto y, por tanto, sitúan el kickboxing de la N.E.S. entre "lo mejor de lo mejor".

Lolocop

LAS PUNTUACIONES

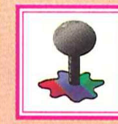
Deportivo

LORICELL
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La precisa

Nº Continuaciones: Password
Nº de fases: Ninguna

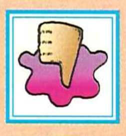






Una vez más, los movimientos y el realismo.


Sólo los gráficos y el sonido bajan el nivel.

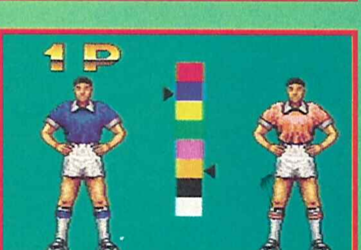
79

LO MÁS NUEVO















SOCCER WORLD CUP

¿UN PARTIDO DE FÚTBOL?

Conectas la Master y una atrayente pantalla de presentación te invita a jugar un partidito de fútbol. Decides pasar a la pantalla de configuración y cambiar la dificultad de difícil a normal (al fin y al cabo, tienes que cogerle el tranquillo).

La duda se plantea entre jugar el campeonato o entrenar un poco con algún encuentro de exhibición. Te sientes valiente y te lanzas desde el principio a por la Copa. Elegir equipo está dificililllo, pues tienes veinticuatro selecciones a tu disposición. Como te sientes patriotero, te decides por la española y le pones la camiseta roja. La computadora elige el rival y te muestra la tabla de posibles cruces. Al grano, que ya tienes ganas de vapulear a Argelia.

Oye, los gráficos tienen buena pinta, y el movimiento está bastante logrado. Lo que ya no te gusta tanto es que no haya manera de meter la pelota entre los tres palos. El portero parece demasiado grande para esa portería tan pequeña; no es que tú no aciertes, es que es imposible. Acaba el partido 0-0 y te dan como ganador. Bueno, a por el siguiente rival.

A la media hora eres Campeón del Mundo, pero no has metido un sólo gol, no has tirado una sóla falta y bostezas de puro aburrimiento. ¿Esto es fútbol? Bueno, si ellos lo dicen...



Los gráficos y el movimiento de los jugadores son de lo más sugerentes. Pero si logras marcar un gol, avisa a todos tus amigos. Será todo un acontecimiento.

La jugabilidad no cuenta

Este «World Cup Soccer» es un juego que promete nada más conectarlo, ver las numerosas opciones con que cuenta, y que pone los dientes largos al observar sus gráficos y disfrutar del movimiento. Lástima que se haya quedado ahí, y que jugar con él se convierta en un sacrificio más que en un deleite. Es una verdadera pena que la jugabilidad no haya entrado en los cálculos de Tecmo a la hora de diseñar este programa basado en el deporte rey. ¿Qué más te puedo decir? Bonito sí es, pero...

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES

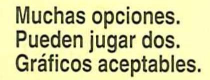


Deportivo

TECMO
Nº jugadores: 1 ó 2.
Dificultad: Normal o difícil
Nº Continuaciones: Passwords
Nº de fases: Un campeonato

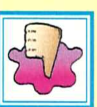




Muchas opciones.
Pueden jugar dos.
Gráficos aceptables.



No hay quien meta gol. La jugabilidad es bajísima. Algún que otro insoportable parpadeo.






ESTOS PRECIOS VAN CONTIGO


~~4.900~~ 3.900
ADVENTURE ISLAND


~~4.900~~ 3.900
BATMAN


~~5.900~~ 4.900
FIGHTING SIMULATOR 2 in 1


~~4.500~~ 3.900
ADVENTURES OF STAR SAVER


~~4.190~~ 3.490
BATTLE UNIT ZEOTH

~~4.990~~ 3.900
BLASTER MASTER J.R.



~~4.900~~ 3.900
GODZILLA

~~4.990~~ 3.900
CASTELIAN


~~5.390~~ 4.900
MICKEY MOUSE


~~5.390~~ 3.900
PALAMEDES


~~5.490~~ 4.900
NINJA BOY


~~4.190~~ 3.900
POWER RACER



~~4.990~~ 3.900
Q'BERT


~~4.900~~ 3.900
SNOOPY


~~4.490~~ 3.900
SHADOW WARRIORS


~~4.190~~ 3.900
SPANKY'S QUEST


~~5.900~~ 4.900
THE JETSONS ROBOT PANIC


~~5.490~~ 4.900
WORLD BEACH VOLLEY


~~4.190~~ 2.900
TRAX

VAN CON TU *GAME BOY*™





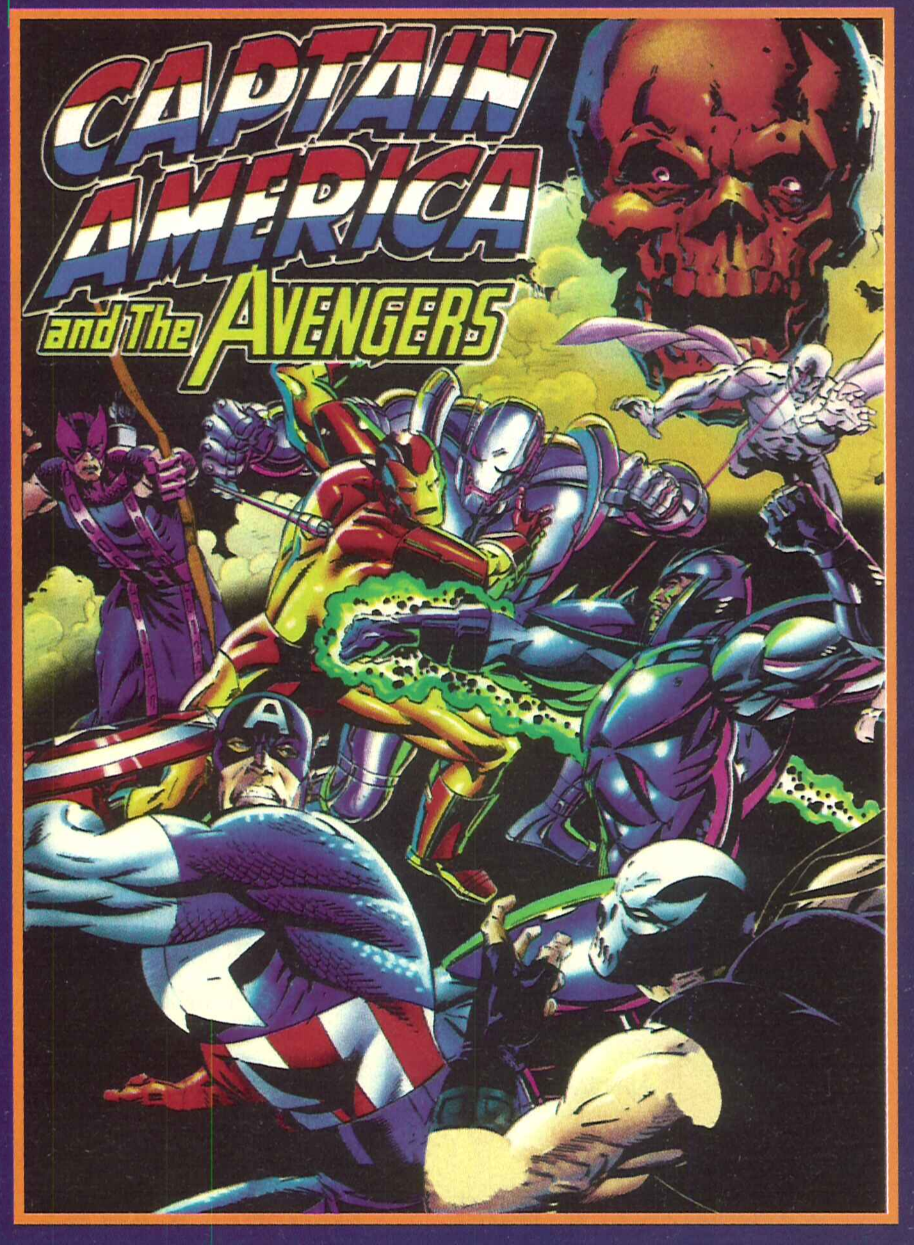
SPACO, S. A.

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. (91) 803 66 25 (8 Lineas)
Fax. (91) 803 35 76 - (91) 803 22 45

LO MÁS NUEVO

MEGADRIVE

SUPERHÉROES CONTRA SUPERVILLANOS



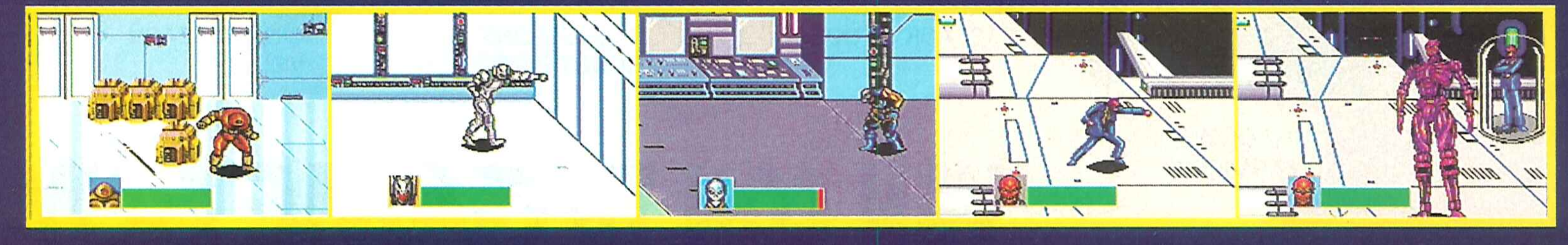
No corren buenos tiempos para la paz. El crimen organizado sigue empeñado en que no falte trabajo en el gremio de la policía. Sólo que, esta vez, una porra y una pistola no parecen suficientes argumentos para desmantelar el embrollo que se ha organizado. Un malvado y extraño ser con nombre de grupo de heavy metal, se ha hecho con el instrumento más extraordinario de la historia de la humanidad. Red Skull, que así se llama el amigo, ha «tomado prestado» de la NASA una especie de hipnotizador-controlador de mentes, para formar la mayor banda de indeseables que haya existido nunca en el mundo.

Sólo queda una solución: interrumpir las vacaciones del mismísimo Capitán América y sus Vengadores. Y así lo ha hecho el jefe de policía de Nueva York, ya que no estaba dispuesto a dirigir el tráfico de la capital durante los próximos diez años.

El mencionado Capitán América, junto al Hombre de Hierro, Hawkeye y Vision, serán los encargados de recorrer los lugares más recónditos de la ciudad por tierra, mar y aire. Su objetivo, y naturalmente el tuyo, será acabar con la selección internacional de mangantes, y recuperar la preciada máquina.

Para empezar, habrás de esmerarte en la elección de tu personaje. Todos ellos están a tu entera disposición, cada uno con su propia técnica de lucha y su gama de golpes especiales. Y si veis que se complican las cosas, podéis elegir el modo «2 players» y utilizar dos Vengadores a la vez. Además, para que aprendáis a controlar perfectamente sus movimientos, tenéis la posibilidad de entrenar, peleando uno contra otro, antes de meteros de lleno en el jaleo.

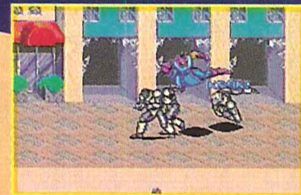
Recordad: os esperan los Supervillanos más increíbles y alucinantes que podáis imaginar. Pero con vuestra astucia y empeño, nada os puede impedir que instauréis de nuevo la paz en esta agitada ciudad.











CAPITÁN AMÉRICA

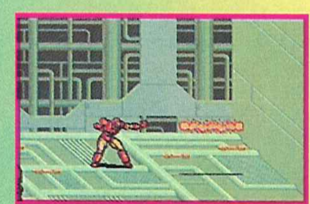
Paladín de la justicia y la libertad en el mundo. Su verdadero nombre es Steve Rogers, y es el producto de un experimento militar de la Segunda Guerra Mundial llamado «Super Soldier». Posee una gran agilidad, y utiliza su escudo-boomerang como un arma mortífera que puede arrojar en cualquier momento.



HAWKEYE

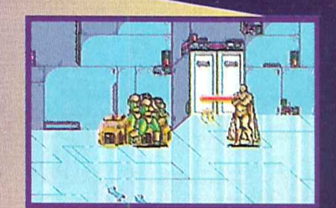


Entrenado por el propio Capitán América, Clint Burton perfeccionó su técnica de lucha hasta convertirse en un auténtico exterminador. Su arco especial le permite disparar 60 flechas de energía, en menos de un minuto. Una proeza sólo comparable a la espectacular rapidez y flexibilidad de sus movimientos.

EL HOMBRE DE HIERRO

Tony Starks, presidente de Starks Inc., creó para sí una armadura extraordinaria con el fin de defender la ley. Con ella puede volar, sumergirse en el agua y protegerse de los ataques enemigos. De la palma de su mano surge un poderoso rayo de fotones, que junto a su extraordinaria fuerza le convierte en casi invencible.



VISION



Su origen desconocido le convierte en un indescifrable misterio. Durante muchos años permaneció escondido sin compañía alguna, hasta que decidió unirse al legendario grupo de Los Vengadores. Sus poderes le permiten volar, incluso en el hiperespacio, y sus ojos son capaces de crear un mortal haz de luz, tan efectivo como su lucha cuerpo a cuerpo.

Los superhéroes merecen algo más

De los superhéroes de Marvel, siempre se espera todo. Quizás por eso, este cartucho de Mega Drive nos deja algo insatisfechos, sobre todo a nivel técnico. Los movimientos de los personajes, pese a ser bastante rápidos, no están bien enlazados. Además, algunos gráficos no están todo lo bien conseguidos que podríamos desear.

Pero cuidado, que el juego no es ninguna basura, ni mucho menos. La variedad y calidad de los enemigos (atención a los fantásticos Supervillanos), así como las fases aéreas y acuáticas, aportan una gran vistosidad a la acción. Por otro lado, tanto la música como los efectos de sonido deben ser tenidos en cuenta.

Conclusión: los fanáticos de los comics de Marvel perdonarán todos los fallos y estarán encantados. El resto, puede quedar algo decepcionado.

Lolocop

LAS PUNTUACIONES



Arcade

DATA EAST
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 3, 5 ó 7
Nº de fases: 3 países
Dificultad: Si escoges el nivel Hard, verás lo que es bueno



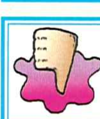

65



Los superhéroes siempre suscitan pasiones.




68



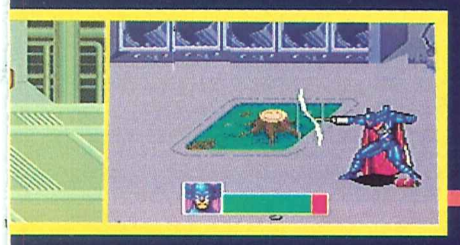
¿Por qué no se habrán esmerado más en los aspectos técnicos?

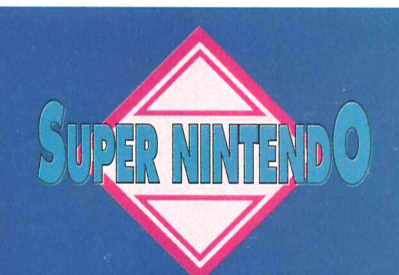


74

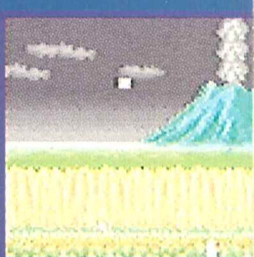


68







EL GRAN HÉROE VERDE







Muchos han sido los juegos que han pasado por mis manos: arcades legendarios, aventuras prodigiosas, plataformas selectas... Pero hasta ahora, no había encontrado nada parecido a «Whirlo», uno de los cartuchos más extraños y atractivos que he visto jamás. Incluso la historia que rodea a esta genial aventura de Namco, llamada «Xandra's Big Adventure», se sale de lo normal, obsequiando a nuestros sentidos con un bello argumento de hechizos y misteriosos secretos.

Hace mucho tiempo, una deslumbrante y poderosa luz despertó a todos los habitantes de un oscuro reino. Esta increíble fuerza borró las sombras del mapa, y curó todos los males y enfermedades que habían asolado la región durante muchos decenios.

El resplandor vital aumentaba cada día un poco más de intensidad, hasta tal punto que una bella noche primaveral, la luz se dividió en siete cristales mágicos que desaparecieron en el horizonte. Desgraciadamente, el bello espectáculo acabó en tragedia. El reino volvió a la oscuridad y las leyendas inmortalizaron la misteriosa pero milagrosa Cura Solar.

Ahora que los años han pasado, los males, enfermedades y epidemias han atacado de nuevo al reino, forzando a sus habitantes a buscar un remedio o cura para solucionar el dilema. Y el héroe más indicado para conseguirlo es Whirlo, un joven y valeroso muchacho que está dispuesto a cruzar todo el país mágico, conseguir los siete cristales y restaurar de nuevo la legendaria y mítica Cura Solar.

Whirlo (y tú, naturalmente) cuenta con sus alucinantes saltos y un puntiagudo tridente para acabar con los enemigos que asolan la región. Pero antes de meterte de lleno en la aventura, procura practicar el noble arte del salto, para que no te lleves desagradables sorpresas más adelante.

A lo largo de tu especial odisea, te encontrarás con personajes de todo tipo. Despreciables enemigos, gente extraña e individuos que ofrecerán su ayuda a cambio de algo, ¡je, je!

Y te dejo, porque seguro que te está embargando la emoción por empezar a jugar con este extraño pero genial cartucho de Namco. Místicos paisajes, maravillosas melodías y las más increíbles situaciones te esperan en «Whirlo», la aventura más excitante que he vivido en los últimos meses.

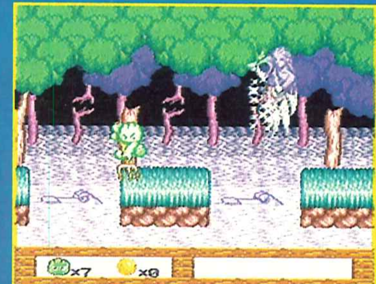


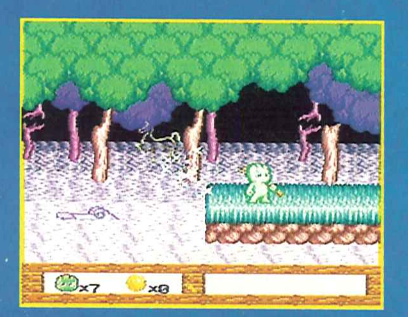


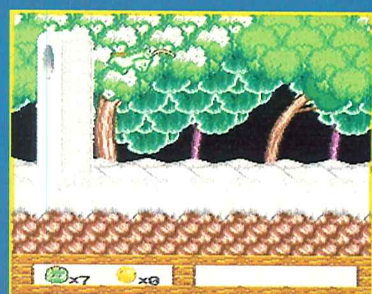










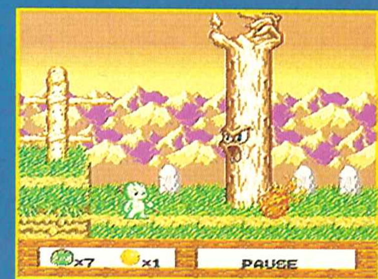


Difícil, místico y genial

Estas son las tres palabras que mejor definen el último cartucho de la sorprendente Namco. Aunque el primer contacto quizás os deje un poco helados por su simpleza de desarrollo y los complicados saltos de Whirlo, según vayas viviendo pintorescas situaciones y cojáis el tranquillo a su salto, quedaréis mágicamente enganchados. Por cierto, atención a los simples pero entrañables gráficos y a la maravillosa banda sonora que embriagará vuestros oídos.

The Elf

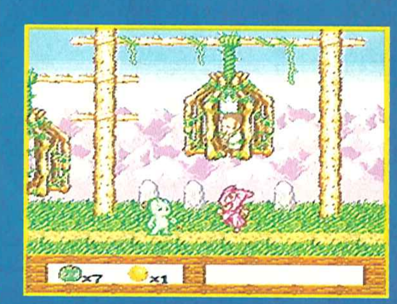






Passwords

Como toda buen programa que se precie, Whirlo posee una generosa opción de passwords para que continúes la aventura en la última posición conquistada.
Aquí podéis observar la preciada pantalla de passwords. ¡No se te olvide apuntarlos!













LAS PUNTUACIONES



Aventura

NAMCO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Muy, muy alta

Nº Continuaciones: Password
Nº de fases: 7



80



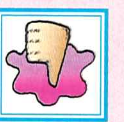
92



85



Una aventura alucinante, llena de originalidad. Gráficos y músicas realmente místicas.



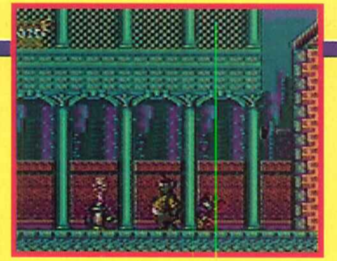
Tanta dificultad puede desanimaros al principio.



89

LO MÁS NUEVO











GAME GEAR





El alcalde de la ciudad de Baloo quería contratar la mejor empresa de transportes aéreos, para encargarle la misión de custodiar y transportar un valioso tesoro municipal. Nuestro osuno amigo Baloo y su compañero Kit estaban más que convencidos de que el contrato iba a ir derechito a sus manos. Por algo se habían ganado el honor de ser los más osados transportistas aéreos.

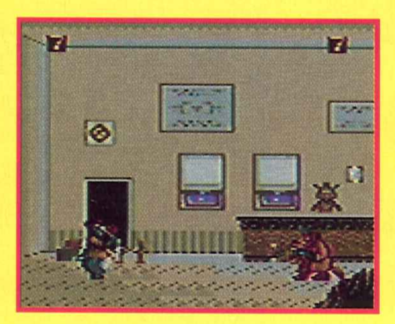
Pero, para su asombro, el alcalde decidió convocar un concurso y otorgar el contrato a quien fuera capaz de superar la prueba con la mayor eficiencia. Las reglas eran claras: aquél que consiguiera completar un sinuoso recorrido en el menor tiempo posible y transportando el mayor número de cajas, lograría el contrato.

Antes de que le tocara el turno a nuestro amigo, los competidores fueron completando el trayecto uno a uno, y el que mejor tiempo logró fue el malvado y tramposo Don Karnage. Ahora, Baloo tendrá que salir dispuesto a finalizar la carrera en menos de los siete días que empleó Karnage. ¿Estás preparado para echarle una mano?

Pero cuidado, porque Don Karnage ha distribuido a sus secuaces a lo largo de todo el recorrido de la carrera, con el objeto de detener a Baloo y a Kit. Tu misión consiste en guiar a cualquiera de los dos amigos a través de un enrevesado mapeado multidireccional, recogiendo cajas y eliminando a los más variopintos enemigos, mientras plataformeas como un loco evitando ríos, precipicios y todo tipo de obstáculos.

La historia no tiene visos de ser demasiado fácil, pero sabemos que tú eres un maestro. Por cierto, espero que sepas pilotar un bimotor, porque de lo contrario...





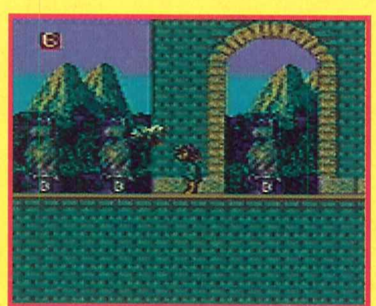

Para hacer el oso

Y además sin grandes complicaciones, porque este cartucho de Sega resulta sencillote lo mires por donde lo mires. Los gráficos son graciosetes y los decorados coloristas, lo que dota al programa de cierto atractivo visual que se agradece. Pero todo el esfuerzo no pasa de ahí. Da la sensación de que este juego no está hecho con grandes pretensiones.
Su dificultad, más que discreta, y su simplista desarrollo no lo convierten en el programa más adecuado para los jugones de primera. Aunque quizás los más pequeños de la casa o los menos habilidisos (que generalmente no son los mismos), lo encuentren bastante interesante y llegue incluso a engancharles a la consola.

Teniente Ripley

LA CARRERA DEL SIGLO

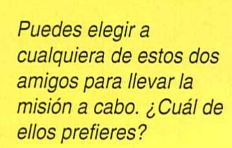
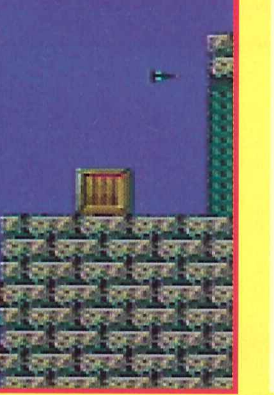






Puedes elegir a cualquiera de estos dos amigos para llevar la misión a cabo. ¿Cuál de ellos prefieres?

A través de un juego plataformero donde los haya, debes evitar todos los obstáculos que el malvado Don Karnage pondrá en tu camino.

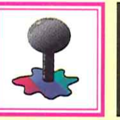
LAS PUNTUACIONES


Plataformas

SEGA
Nº jugadores: 1
Dificultad: No es demasiado difícil
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 3 países

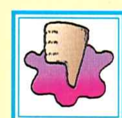

74


75



71

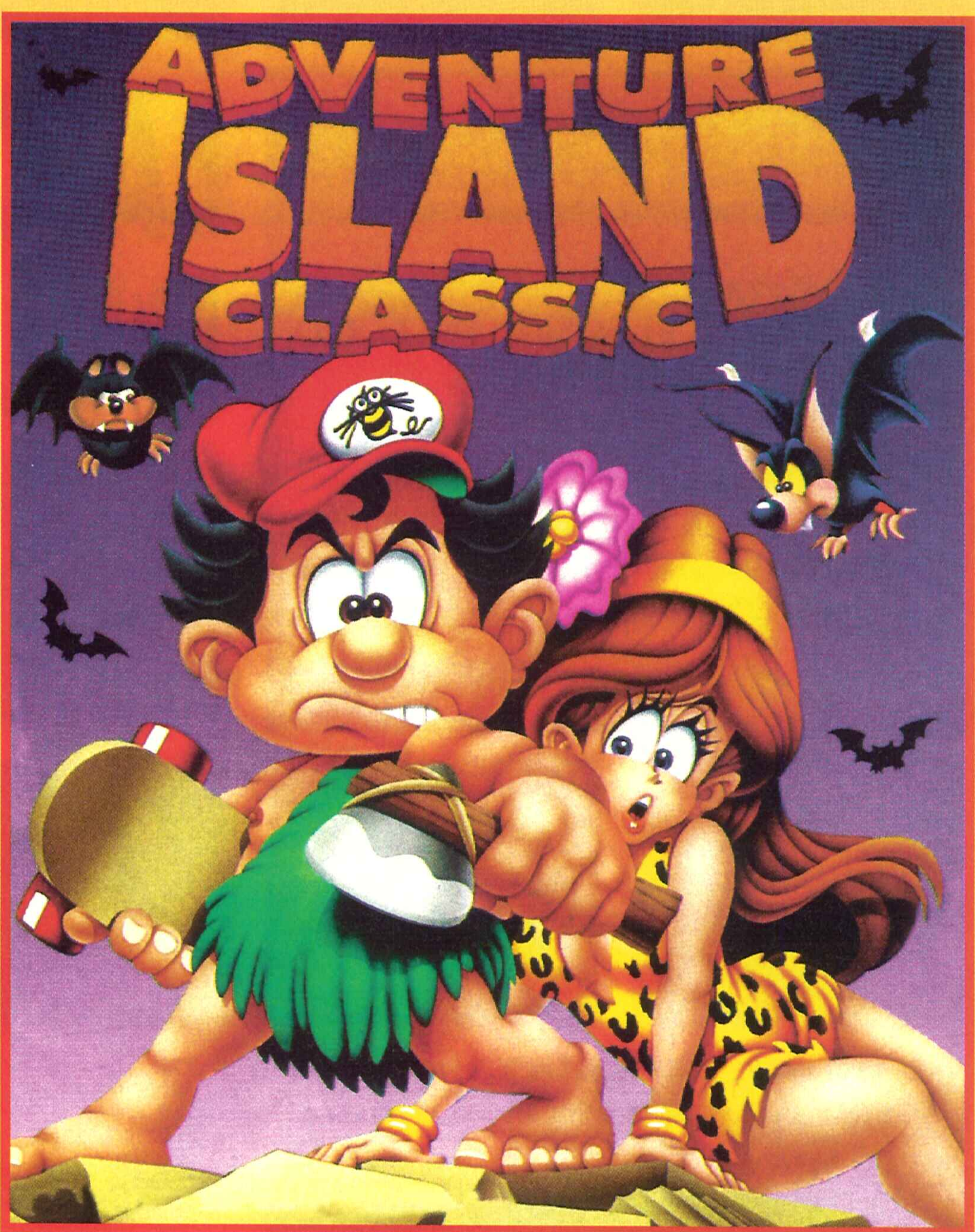

Las fases son originales y bastante variadas.


A veces los saltos de Baloo y Kit se hacen un pelín incontrolables.

72

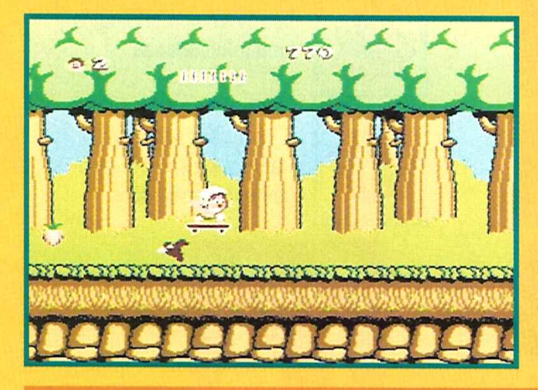




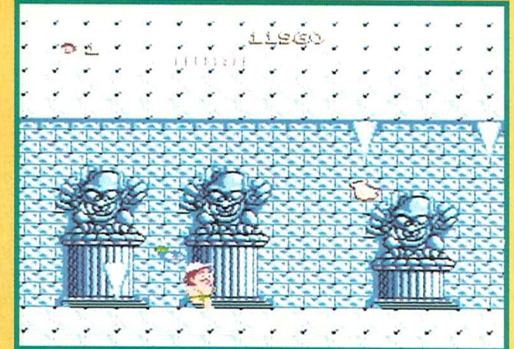


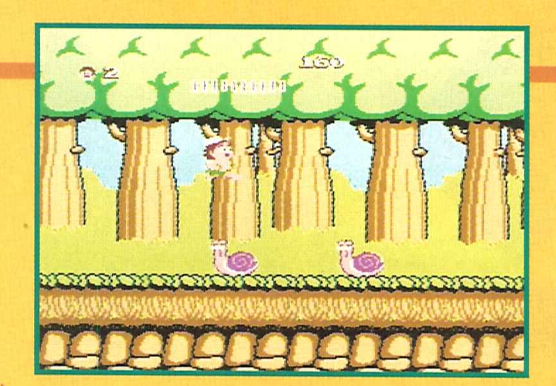
Seguro que recordáis las andanzas de Master Higgins por los Mares del Sur. Pues aquí le tenéis en una nueva versión, tratando de rescatar a su amada de las garras de un malvado doctor.



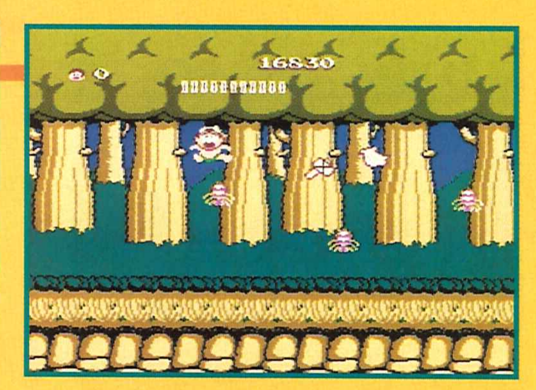












AVENTURAS DE AYER Y DE HOY

Ajeno al paso del tiempo, vuelve, igual de fresco y lozano que hace casi una década, uno de los héroes más carismáticos y versionados de Nintendo. Master Higgins retoza por vuestra Nes, con la misma agilidad y frescura de que hizo gala en su primera visita, y provocando una sonrisa de añoranza en los rostros de los veteranos que vivimos, desde el principio, sus correrías por las islas de los Mares del Sur.

El argumento de este arcaico programa de Hudson Soft es de sobras conocido por todos, ya sea porque vuestra memoria llega lejos, o porque habéis disfrutado de sus más recientes versiones para el resto de las Nintendo. Aún así, para los despistados y novatos, pasamos a hacer un resumen.

Como en toda aventura que se precie, el malo de turno, que en este caso no es otro que un malvado doctor, secuestra a la novia amantísima del héroe. Este, un orondo saltarín llamado Master Higgins, se lanza al rescate de su amada, enfrentándose a todas las criaturas, trampas y obstáculos puestos por el doctor.

Si tenéis ganas de recordar buenos tiempos o de reestrenar un viejo clásico, armaos de valor y penetrar con Higgins en las misteriosas profundidades de «Adventure Island». Juntos recorreréis islas inexploradas, escalando peladas montañas, penetrando en tenebrosos bosques y navegando en la oscuridad por cuevas plagadas de trampas.

Pulpos, esqueletos, cuervos, arañas y serpientes os acosarán a lo largo de ocho fases, mientras os dejáis los pies corriendo de aquí para allá, saltando precipicios y buscando alimentos que mantengan vuestro nivel de energía. Podrás valerte de inesperados aliados, hachas, voleadoras y monopatines para derrotar al ser que ha acabado con la paz de los cristalinos Mares del Sur.

Pero no, no tengáis miedo. Al fin y al cabo, habéis adoptado el papel del más famoso y valiente explorador de islas de todos los tiempos. Master Higgins, todo un héroe.







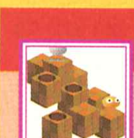
Un viejo conocido

Hudson Soft ha querido jugar con nuestros sentimientos. De otro modo, no hubiera reeditado un título tan famoso, fresco y tierno que fuera irresistible a los ojos de los veteranos, y tan divertido, simpático y adictivo que despertase el interés de los novatos. Y su objetivo se ha cumplido a rajatabla, al rescatar del baúl de los recuerdos un programa como «Adventure Island».

A un juego se le puede perdonar la carencia de derroche gráfico, siempre que contenga esa jugabilidad tan especial que otorga a un título la categoría de clásico. Este, indudablemente, es uno de esos casos.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

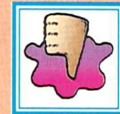
HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: La justa
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 8


68


70

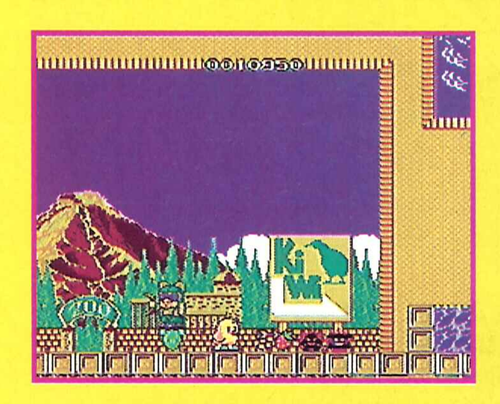

80

Adictivo, simpático y bastante jugable.



Los años no pasan en balde. A nivel técnico, ha quedado por detrás de algunos juegos de su estilo.

75







Quien no conozca a nuestro querido y amado Tiki, el kiwi más famoso del mundo, se ha perdido uno de los personajes más entrañables y juguetones de toda la historia del videojuego. Tiki, junto a su excelente aventura a través de Nueva Zelanda, ha pasado por Mega Drive, Nintendo y Master, y ahora se presenta en la Turbo Grafx. Todas las versiones han sido sorprendentes, pero ésta que nos ocupa destaca sobre las demás por ser la primera de todas y la más completa en cuanto a enemigos y fidelidad con el original.

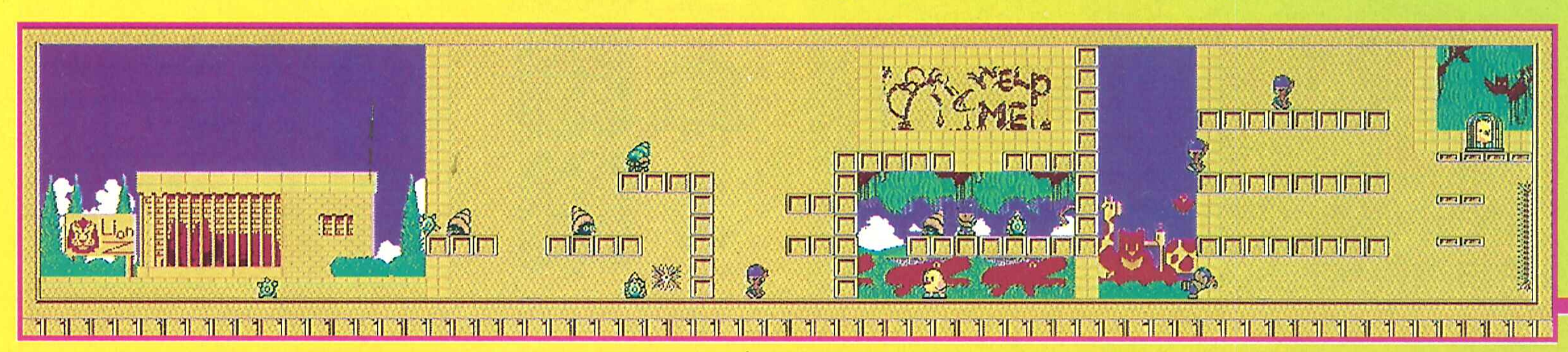
Pero refresquemos nuestra memoria, y vivamos juntos de nuevo las grandes aventuras de Tiki y sus compañeros. En la bella isla de Nueva Zelanda, existía una gran aldea de kiwis, unos graciosos y pintorescos pajaritos calzados con zapatillas Keebok, que constituían el mayor foco de atracción turística de la región.

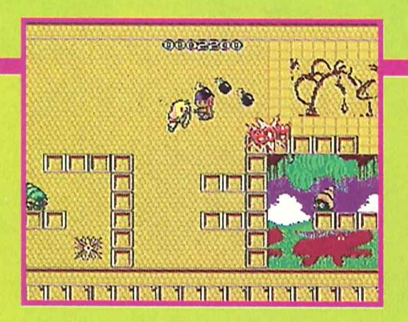
La gran fama y carisma de estos pajaruelos era motivo de envidia por parte de muchos miembros del reino animal, especialmente de las morsas colmillonas que copaban las playas neozelandesas. Un desgraciado día, la pérfida y grasienta morsa Wally penetró en la aldea kiwi, saco en mano y ciento volando, y recaudó kiwis a diestro y siniestro, incluyendo en el pack a Tiki y a su novia Phee Phee.

Con un enorme y habilidoso salto Tiki se escapó del saco, y no pudo más que observar cómo la morsa se alejaba a gran velocidad con la bella Phee Phee en su poder. El objetivo del malvado Wally era vender los kiwis a los zoológicos más importantes de Nueva Zelanda, cosa que Tiki tratará de impedir por todos los medios.

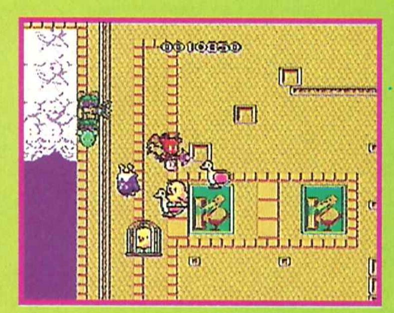
«New Zealand Story» está formado por cinco fases de scroll multidireccional, compuesta de cuatro niveles cada una, y un kiwi enjaulado al final de los mismos. Para llegar sanos y salvos a cada una de las jaulas, tendréis que utilizar las famosas flechas de mermelada de orégano, o conseguir nuevas armas como lasers y bombas de relojería. Además, para desplazaros por ciertos niveles a gran velocidad, será necesario que os subáis en ciertos globetes de helio. Aunque antes deberéis arrebatar dichos globetes a vuestros peligrosos enemigos.

Y ya no os contamos más, porque vuestro kiwi está impaciente y nervioso por rescatar a todos sus amigos del alma y a su amarillita Phee Phee. Nos veremos en Nueva Zelanda amigos, aunque tengáis que llevaros la Turbo Grafx bajo el brazo.







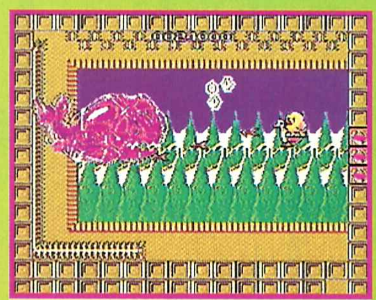


MI REINO POR UN KIWI











Qué bonito, es de Taito

Todas las conversiones de esta genial creación han brillado por su excelente calidad, pero esta versión Turbo Grafx fue la primera y continúa siendo la más completa y fiel al original de todas ellas. El colorido y los personajes del juego son totalmente idénticos a la recreativa de Taito, incluyendo más cantidad, calidad y variedad de enemigos. Desgraciadamente, la graciosa e inolvidable melodía ha sido pobremente reproducida, obligándonos en ocasiones a bajar el volumen de nuestro monitor. El otro fallito del juego es no incorporar la corta pero efectiva intro.

The Elf

LAS PUNTUACIONES

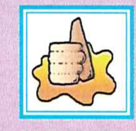


Arcade

TAITO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 20
Dificultad: ¿Te acuerdas de la máquina?

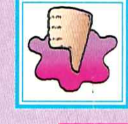


84


Tan "cute" y "binito" como la recreativa. El personaje y sus zapatillas Keebok.

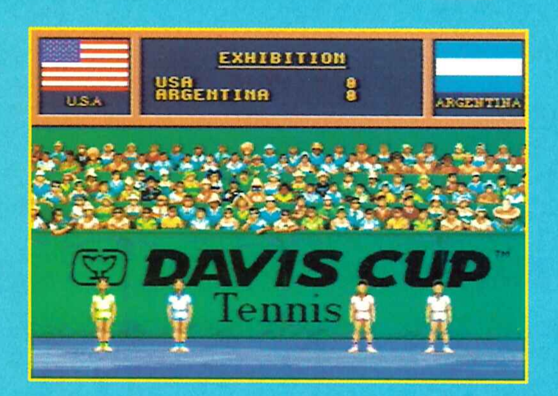


55


Sonido anabolizante y muy mejorable. ¡Falta la intro de la morsa Wally!


84

82





Sin duda, se trata del mejor juego de tenis que se ha realizado nunca para una consola. No te lo pierdas.



UNA RAQUETA DE ORO

Loriciel fue la primera compañía europea que comenzó a realizar versiones de sus éxitos para las consolas de NEC, PC Engine y Super CD Rom. «Baby Joe», «Builder Land», «Davis Cup» y el sobresaliente «Jim Power», son la prueba de ello. Hasta la llegada del CD Rom, tendremos que conformarnos con las versiones Turbo Chip, lo cual no es nada negativo después de observar las cualidades del juego que nos ocupa: el «Davis Cup Tennis».

Los usuarios de ordenador conocerán este excelente simulador de tenis, gracias a la fama que obtuvo en esa versión. La conversión para Turbo Grafx ha sido realizada impecablemente, y presume de ser la más completa de todas gracias a la incorporación de nuevas características, como la posibilidad de jugar hasta cuatro jugadores a la vez.

En «Davis Cup» se reunen 32 tenistas del circuito internacional, y podéis enfrentaros a todos ellos en partidos individuales, dobles, torneo, campeonato y la propia Copa Davis. Si sois unos sibaritas del tema, os encantarán las superficies a elegir: hierba, tierra batida, cemento y la menos habitual pista cubierta.

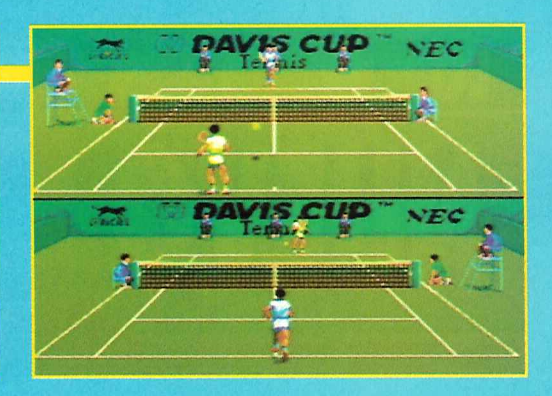
Las opciones que podéis encontrar en este cartucho van más allá de lo que podáis imaginar, convirtiéndolo en un juego enormemente divertido. Para jugar cada partido, tendréis la oportunidad de utilizar el modo split screen, compuesto de dos pantallas partidas, o la tradicional pantalla entera, que facilita la visión cuando sólo participa un jugador.

Si os enfrentáis por primera vez al juego, no os vendrán mal algunos entrenamientos contra la simpática y fría máquina lanzabolas. Tras sudar un poco, podréis pasar a elegir el número de jugadores participantes y a modificar las cualidades de vuestro jugador. E incluso, si lo creéis oportuno, las de vuestro contrincante.

Como habréis comprobado, opciones no le faltan a este «Davis Cup», y os podemos asegurar que calidad gráfica, buen sonido y una jugabilidad generosa, tampoco. Si a todo esto unimos la posibilidad de jugar cuatro amigos al mismo tiempo, podemos afirmar que «Davis Cup» es el juego de tenis más completo que se ha realizado para una consola.

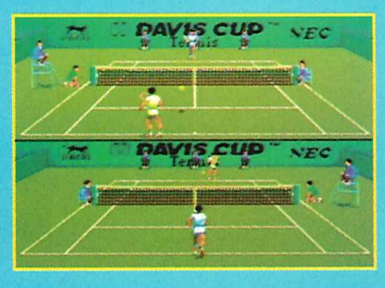


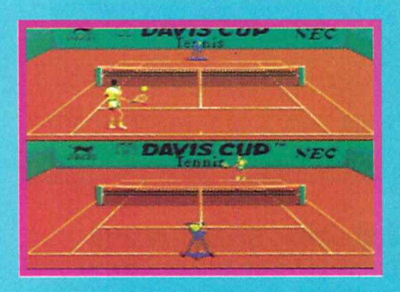


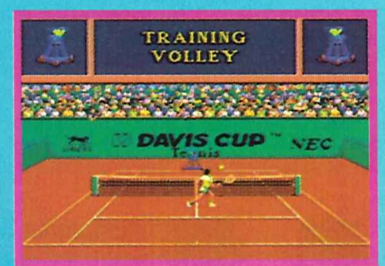


Entrenamiento

Dobles

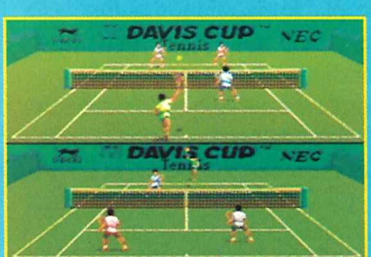


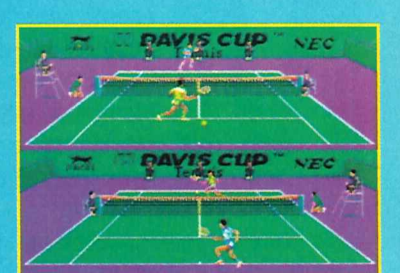


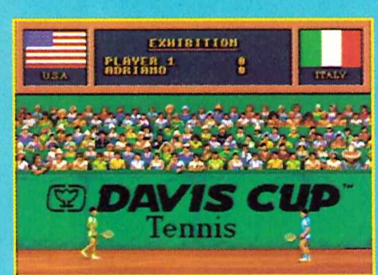


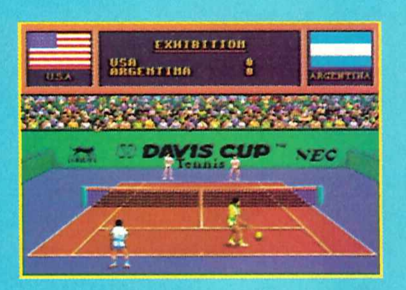


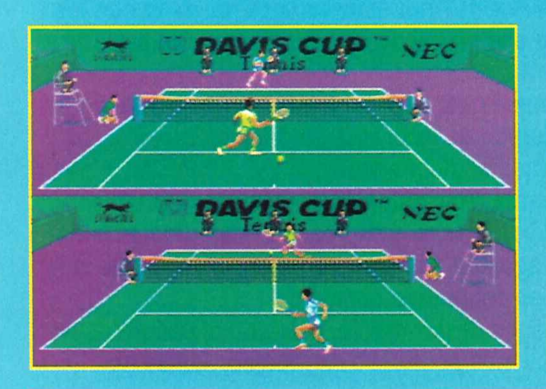
Cuando se enfrentan dos jugadores la pantalla se divide en dos partes, para que ambos gocen de la misma perspectiva.



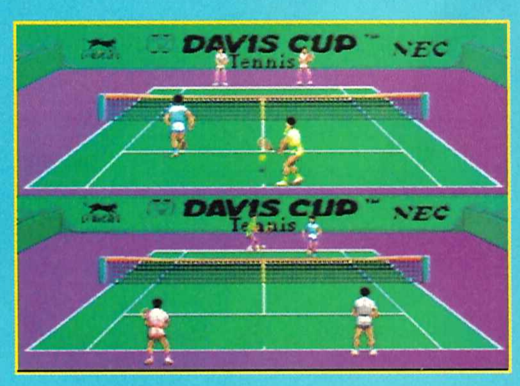












Otro tenis de lujo

***S**i todavía os quedan ganas de pelotear un poco con vuestra Turbo Grafx tras el excelentísimo «Final Match Tennis», os recomiendo sin dudarlo ni un momento el «Davis Cup Tennis de Loriciel». No os dejéis asustar por el difícil control de la raqueta en vuestras primeras partidas, porque pronto sacudiréis al contrario, ayudado por unos excelentes gráficos y los más increíbles sonidos digitalizados. Si a esto le sumáis el abundante número de opciones y la participación simultánea de cuatro jugadores, obtendremos como resultado uno de los mejores simuladores deportivos para la Turbo Grafx.*

The Elf

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

LORICIEL
Nº jugadores: De 1 a 4
Dificultad: Alta, pero plenamente satisfactoria
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: La Copa Davis

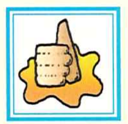


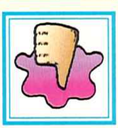
84


86

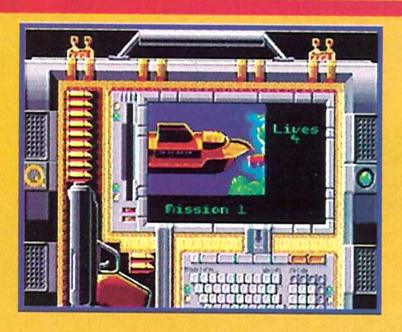


84


Gráficos , animación, sonido, buena jugabilidad y muchísimas opciones. Hasta cuatro jugadores.


Te costará controlar los raquetazos al principio, por su elevadilla dificultad

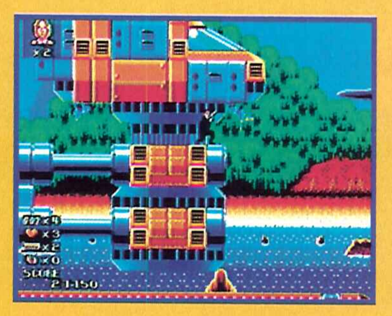

85

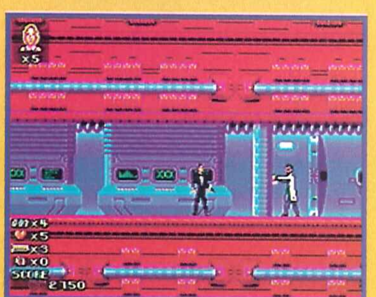












Mi nombre es Bond, James Bond. Tras esta genuina y poco usada frase, se esconde el agente secreto más famoso de todos los tiempos habidos y por "habé". Una fama que ha sido conquistada a pulso a lo largo de cientos de misiones y operaciones de rescate, siempre al servicio de la corona y de los más altos valores que representan la paz, la libertad y el modo de vida andorrano.

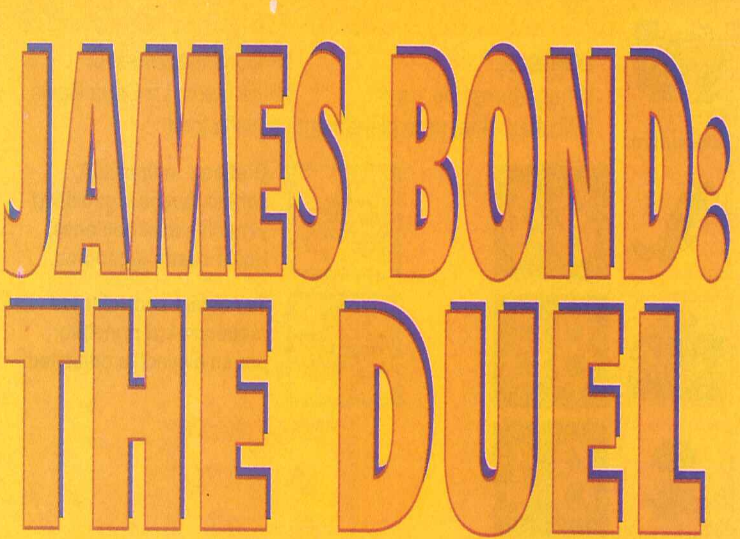
Pero también se ha ganado muchos enemigos. Son numerosos los mafiosos y sabios locos que se han visto empujados a la ruina tras la intervención de Bond. Y por si fuera poco, su éxito con las mujeres le ha valido la enemistad de cientos de maridos celosos y padres de familia.

Uno de sus peores enemigos, el Dr. Chicharrón, ha dado el golpe definitivo. Se ha apoderado de todo el cuerpo femenino de la Cia y de la agencia de información del Penedés, la E.S.T.E.P.E.A., y las ha recluido en su isla secreta. Tras estos inocentes secuestros, se encuentra una intención aún mas siniestra: fabricar, gracias a los conocimientos de las agentes, bombas nucleares con las que volar las principales ciudades del mundo occidental.

Con todos estos rehenes de por medio, y debido al peligro de no volver a Londrés nunca más por época de rebajas, James no perdió el tiempo y se dirigió a la isla.

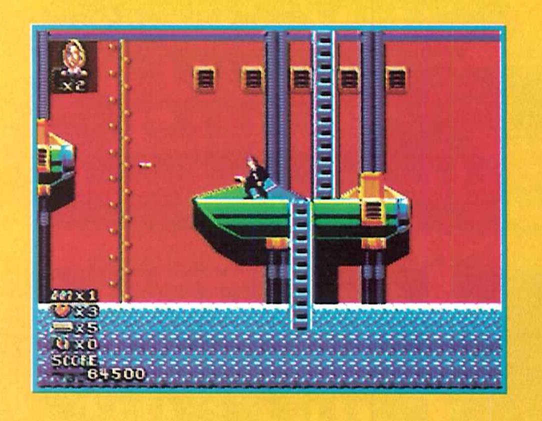
Junto a él, deberás encontrar un número de rehenes concreto en cada nivel, y después dinamitarlo todo con una bomba, con lo que conseguirás pasar a la siguiente fase. Pero las balas no se regalan, por lo que James tendrá que registrar a fondo a los agentes enemigos, con la esperanza de encontrar cargadores o granadas, tras propinarles una buena racioncita de plomo.

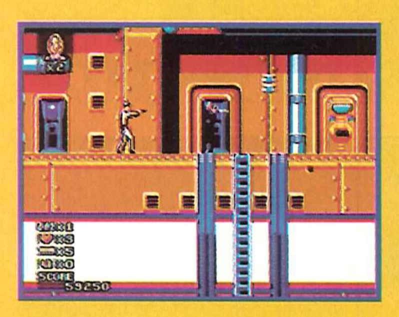
La civilización está en peligro. Decenas de rehenes piden auxilio, y el té se está enfriando... ¿Llegará James a tiempo?







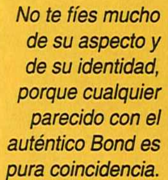
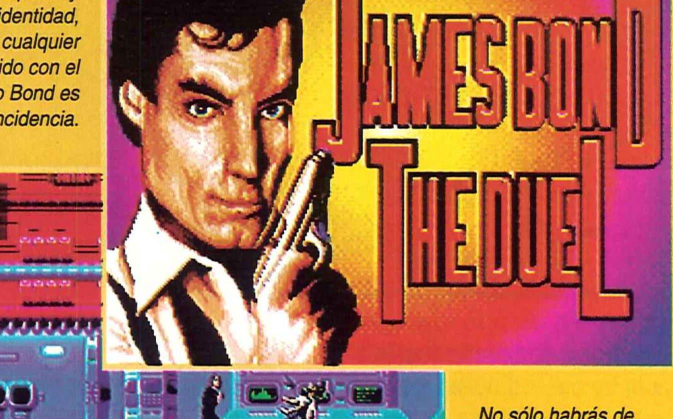


AL SERVICIO DE SU MAJESTAD




No te fíes mucho de su aspecto y de su identidad, porque cualquier parecido con el auténtico Bond es pura coincidencia.






No sólo habrás de liquidar a todo bicho viviente que se te ponga por delante, sino también atravesar lugares escabrosos.

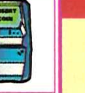
Licencia para defraudar

Pocas veces he tenido el gusto de comentar un producto de la casa inglesa Domark, y la verdad es que deseo que tarde mucho tiempo en repetirse la experiencia. Por una vez, no tengo ningún remordimiento en decir que un juego es auténticamente nefasto, malo, perrero.

El scroll es de lo más lamentable y la música... algunas melodías serían más propias de Torrebruno que del agente 007. Sólo alcanzan un digno listón de calidad los movimientos del protagonista, producto de un momento de inspiración de los programadores. Quizá los amantes del personaje de Ian Fleming puedan soportarlo.

Némesis

LAS PUNTUACIONES



Arcade

DOMARK
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4
Dificultad: Digna de un agente de su majestad



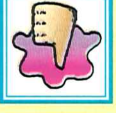

62



Algunas animaciones del protagonista.



63



Todo lo demás.

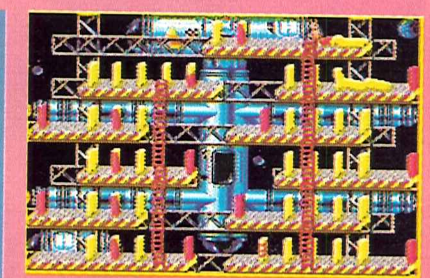


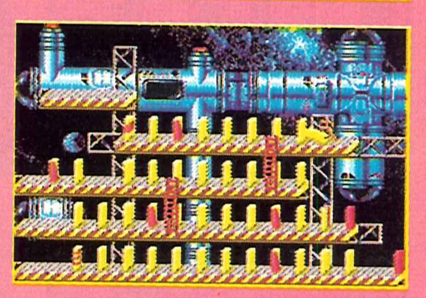
64

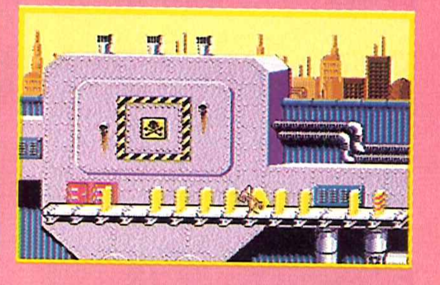
63











EL DOMINÓ Y LA HORMIGA

G.I. Ant es una hormiga tremendamente fuerte e inteligente. Su fama la ha precedido por todo el bosque y el Capitán Rat ha solicitado su ayuda para encontrar el dinero que tiene escondido en su loco mundo de las Cuevas del Tesoro y que no recuerda donde ha guardado. Tal es la amistad que une a G.I. Ant con el Capitán Rat que la hormiga ha decidido prestar su dotes de estratega a su amigo y entrar en los Dominios del Dominó.

Esta superdotada hormiguita deberá estrujar a tope su cerebro para atravesar las pantallas que cortan el camino a los fajos del Capitán Rat. Cada nivel tiene una puerta que comunica con el siguiente y para abrirla, la ficha de dominó "gatillo" tiene que derribar al resto de las fichas de la pantalla gracias al efecto de reacción en cadena. Sencillísimo... o eso creía G.I. Ant al principio.

La hormiguita debe manipular las piezas de tal modo que caigan todas (la última en caer debe ser la "gatillo"), no se rompa ninguna y logre su objetivo dentro del tiempo establecido.

G.I. Ant puede coger y recolocar cualquier pieza menos la "gatillo" y debe tener en cuenta que sólo cuenta con un empujón para derribar todo el montaje. Además, tiene que estar pendiente de los atributos de cada pieza, de las posibles consecuencias de un empujón inoportuno que tape la puerta de salida o rompa alguna pieza, y de un sinfín de detalles que la obligarán a poner a toda máquina sus engranajes cerebrales.

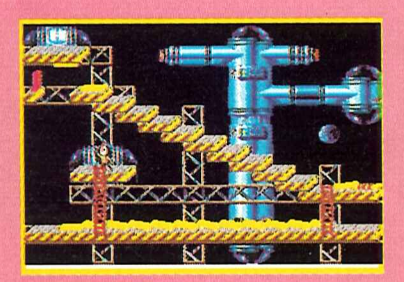
Los comodines

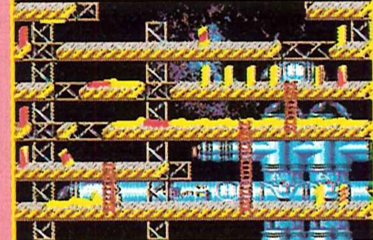
Al completar una pantalla te obsequiarán con un comodín. Estos pueden resultar muy útiles cuando estés atascado en un nivel, pero tienen su parte negativa. Te explicamos, cuando completas un nivel rescatas un fardo de dinero, pero no se te concederá si has usado un comodín en ese nivel. Úsalos cuando: 1- Hayas completado la pantalla, pero fuera del tiempo establecido. Usando el comodín podrás pasar directamente al siguiente nivel. 2- falles por una causa distinta al tiempo podrás usarlo para jugar de nuevo desde el momento en que empujaste. Pero el tiempo también se ajustará al que hayas gastado hasta ese momento.

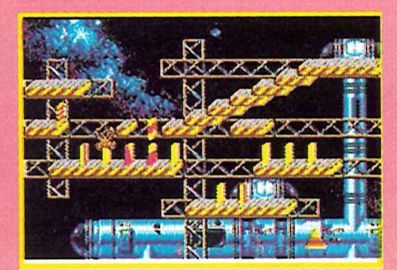


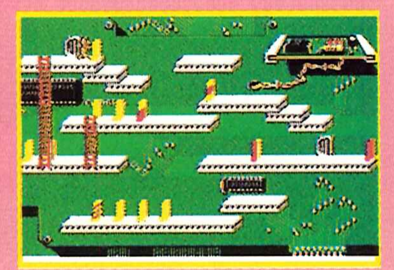
Lo que hay que saber

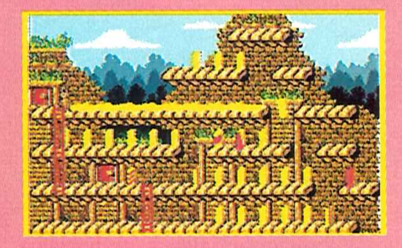
- Si una ficha cae directamente sobre otra la romperá y el puzzle no tendrá valor, salvo que caiga sobre una ficha divisora.
- Hay que procurar mantener despejada la puerta de salida.
- En algunas fases tendrás que salir corriendo después de haber empujado la primera ficha, ya sea para cambiar de lugar una pieza o para asegurarte el acceso a la salida.
- Saltar desde demasiada altura no es recomendable para la salud de G.I.Ant.
- Dependiendo del lado del que empujes a las voladoras girarán en una dirección o en otra.
- Abusar de los comodines no siempre es positivo.

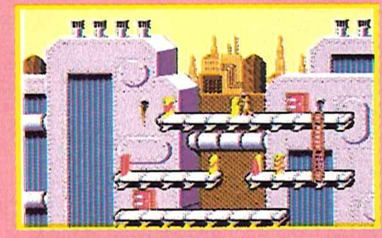












Cada ficha en su lugar

DIVISORIA	NORMAL
FUGAZ	VOLTEADORA
EXPLOSIVA	ASCENDENTE
TAPON	PUENTE
GATILLO	APLAZADA

Diez tipos de fichas distintas son con las que G.I. Ant debe jugar para lograr su objetivo de encontrar el dinero del Capitán Rat. Cada una tiene una característica que puede favorecer o entorpecer los intereses de la hormiga según el lugar en dónde las coloque.

- Normal: Cae sólo una vez excepto cuando está al borde de un escalón o una hendidura, que rodará hasta encontrar una superficie llana u otra pieza.
- Volteadora: Rueda hasta encontrar otra ficha ya caída.
- Ascendente: Flotará hasta encontrar una obstrucción y entonces rodará hasta encontrar una superficie llana.
- Puente: Si está en el borde de una hendidura formará un puente al ser empujada. En otra posición actuará como una ficha normal.
- Aplazada: Al ser empujada tarda un tiempo en tumbar a la pieza adyacente.
- Divisora: Cuando cae, la ficha se divide hacia los dos lados.
- Fugaz: Cuando es empujada tira la pieza de al lado e, inmediatamente, desaparece como por arte de magia..
- Explosiva: Explota haciendo una hendidura en la plataforma, por la que podrán caer un buen número de fichas.
- Tapón: No se puede caer y si topa con ella otra ficha, rebota.
- Gatillo: Tiene que ser la última en caer y en ningún caso puede ser cambiada de lugar.

Una hormiga para Super Nintendo

Aunque pareza mentira, una hormiga puede dar mucho juego como demuestra perfectamente este machacacerebros llamado Push-Over. Quién iba a decir que una hormiga pudiera resultar tan divertida. Pues, ya veis, divertida es poco, habría que añadir cómica, adictiva, jugable y muy entretenida. Si además le añadimos una mecánica sencilla y las dosis justas de dificultad para hacer pensar sin llegar a aburrir, tenemos un programa perfecto para los amantes de los juegos de inteligencia y para iniciar a los que hasta ahora no se habían convencido.

Teniente Ripley



LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

OCEAN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Passwords.
Nº de fases: 9.
Dificultad: ¿Cómo andamos de técnicas de derribo?



81

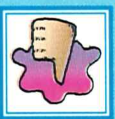
79



87



Lo pegajoso y adictivo que resulta. Las animaciones de la hormiga.

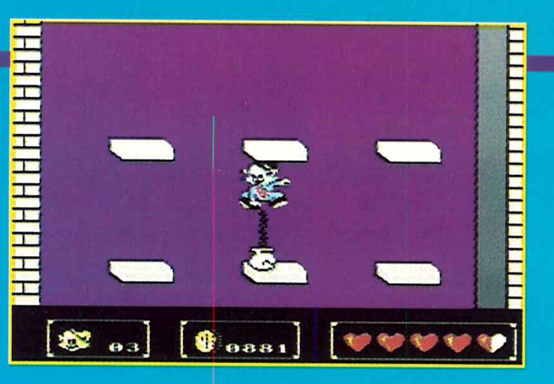


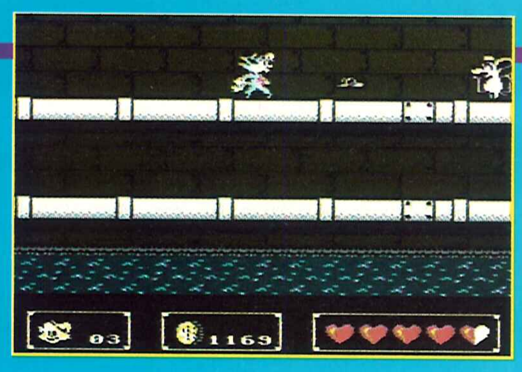
Que lo tuyo no sea pensar.



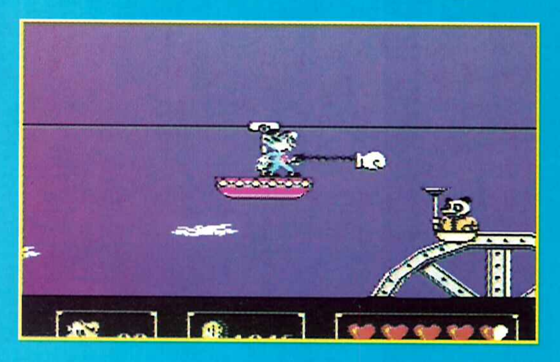
85

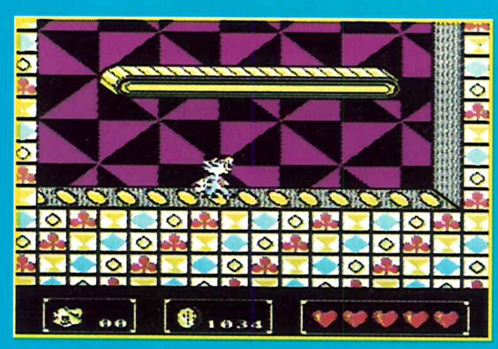
LO MÁS NUEVO





ROCKIN'KATS



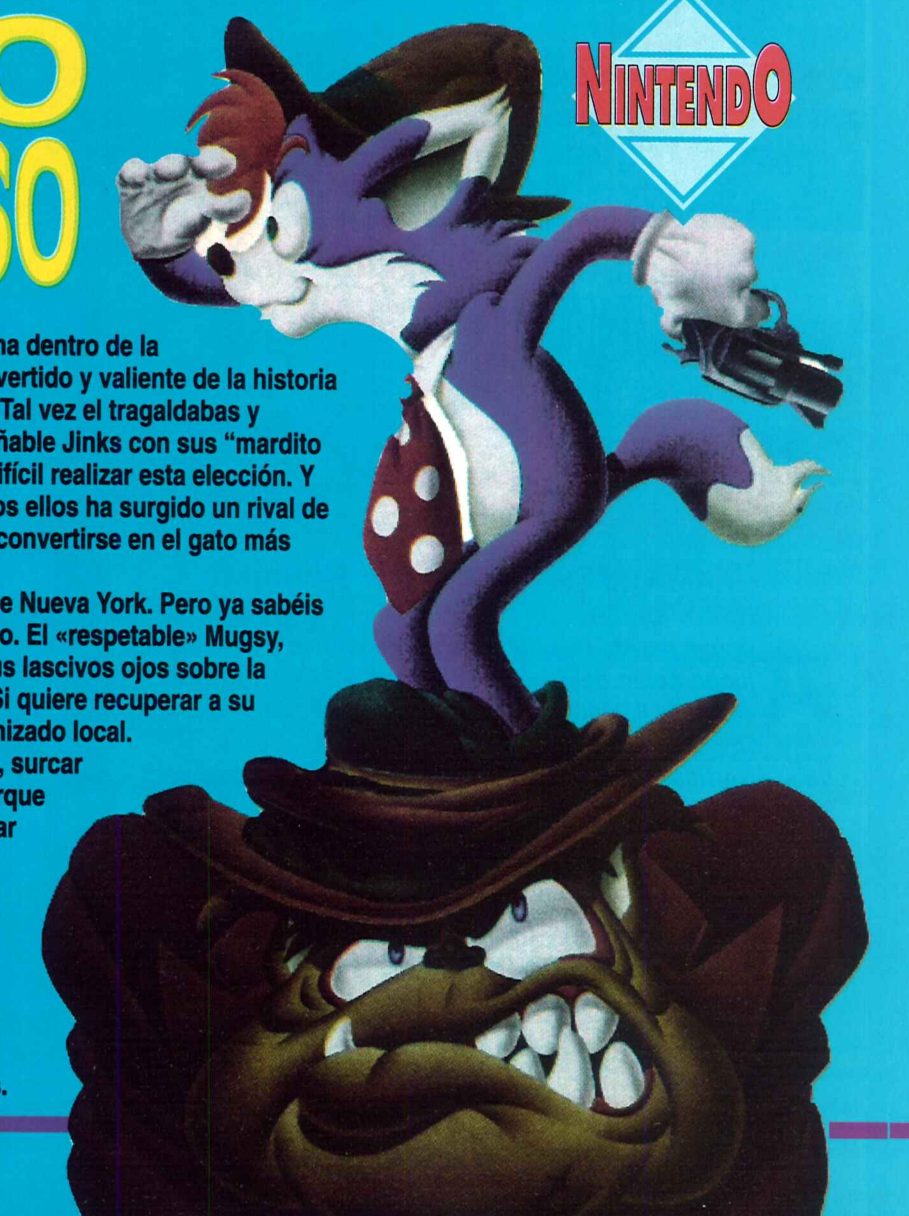






UN GATO MUY MARCHOSO

NINTENDO

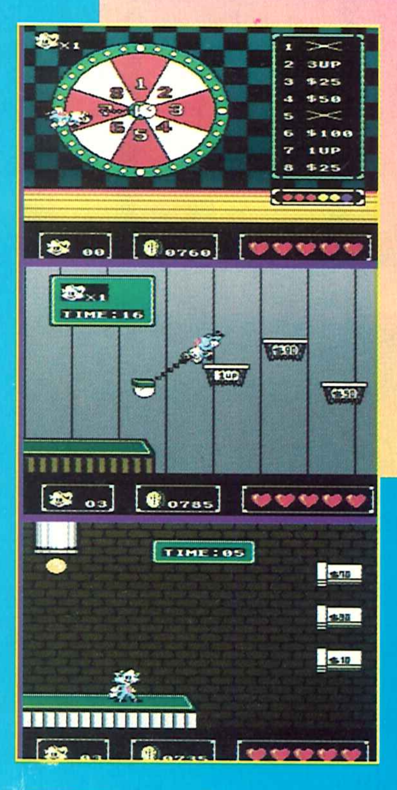


Desde hace muchos años, existe un gran dilema dentro de la fauna gatuna: decidir cuál es el felino más divertido y valiente de la historia del espectáculo. ¿Será el astuto Don Gato? ¿Tal vez el tragaldabas y forzudo Isidoro? ¿O quizás el sufrido y entrañable Jinks con sus "mardito roedore"? La verdad es que es sumamente difícil realizar esta elección. Y la cosa se complica aún más, pues entre todos ellos ha surgido un rival de cuidado. Su nombre es Willy y va camino de convertirse en el gato más dicharachero del mundo entero.

Junto a su novia Jill, forma la pareja de jazz más cotizada de Nueva York. Pero ya sabéis cómo andan las cosas por allí cuando alguien alcanza el éxito. El «respetable» Mugsy, algo así como la versión perruna de Al Capone, ha puesto sus lascivos ojos sobre la bella Jill, y ha decidido demostrar su amor secuestrándola. Si quiere recuperar a su chica, Willy va a tener que enfrentarse a todo el crimen organizado local.

Para ello, deberá recorrer las peligrosas calles de la ciudad, surcar los cielos repletos de enemigos, investigar en un curioso parque de atracciones e incluso atravesar el salvaje oeste. Sin olvidar que dentro de todos estos lugares se encuentran los contrincantes más duros y peligrosos de la mafia mundial.

Preparaos para comenzar una aventura de acción y plataformas, ayudados por una extraordinaria «pistola de puño» capaz de fulminar enemigos, realizar espectaculares saltos y coger todo tipo de objetos. Si conseguís pasar las cuatro primeras fases, os espera una quinta repleta de sorpresas y mucha, mucha marcha. Mucha suerte y divertíos.



Cuadro de bonus

Utiliza este modo para multiplicar tu puntuación y conseguir el mayor número de vidas posible. En la ruleta, confía en tu suerte, porque todo es cuestión de azar. Por el contrario, en las otras dos posibilidades deberás demostrar que sabes utilizar perfectamente la «pistola de puño».



No todo puede quedar en manos de la habilidad. El azar también juega un papel bastante importante en este cartucho.

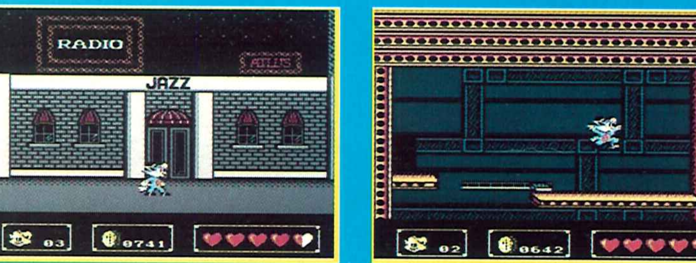


Armado con esta original y eficaz «pistola de puño», no habrá ningún animal, por peligroso que sea, que se te resista.



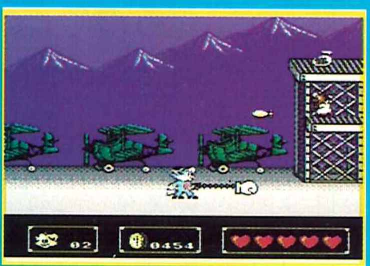






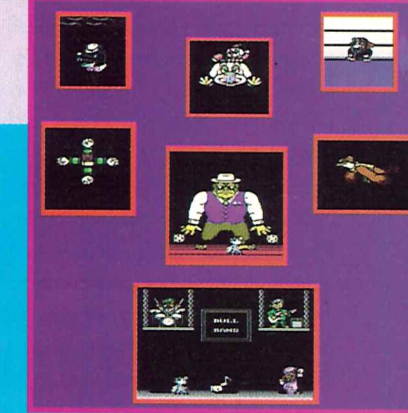






Galería de animalejos

A lo largo de las diferentes fases, te encontrarás con estos duros enemigos. No te dejes impresionar, una combinación de paciencia e ingenio es la clave para acabar con ellos. Y estáte bien prevenido, porque es posible que alguno de ellos te devuelva la visita con pocas ganas de bromear.



Una fauna entretenida

Animación y entretenimiento son los dos términos que definen a estos «Gatos Rockeros». Empezando por la variedad de enemigos, especialmente los de final de fase, y continuando por las fases de bonus, todo el cartucho se mueve en un entorno gracioso, aunque sin pasarse.

En cuanto a la jugabilidad, la combinación de los modos de plataforma y acción está bien planteada, y sólo se escapa un detalle: algunos saltos giratorios son muy complicados de ejecutar. Una pena que a nivel técnico se haya quedado un poquito corto, sobre todo en cuanto a satisfacer nuestro sentido auditivo.

Lolocop



LAS PUNTUACIONES





Acción

ALTUS
Nº jugadores: 1
Dificultad: complicado en las plataformas
Nº Continuac : Passwords
Nº de fases: 5


67



La variedad de enemigos y las fases de plataformas.


60



Algunos detalles, como el sonido y los movimientos de los personajes.


73



69







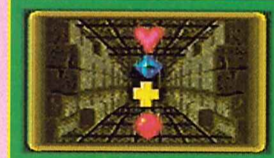
Las recopilaciones no son muy frecuentes en el mundillo consolero, pero sería interesante que empezaran a verse con más frecuencia. Si bien no es sencillo reunir en una sola varios juegos de alta calidad, que sean (como en este caso) una vacuna segura contra el aburrimiento. En este pequeño cartucho, Sega nos presenta una colección de cuatro juegos de distinto tono y carácter, que van desde el deportivísimo «Tenis» al comecerebros del «Columms», pasando por una simpática y adictiva carrera de coches y una extraña tanda de penaltis.

La combinación de cuatro juegos distintos en un solo cartucho, no permite una exagerada demostración de las posibilidades técnicas de la pequeña de Sega. Pero tampoco impide que al menos dos de los programas sean una pequeña joya de la diversión, y que, en general, el cartucho resulte bastante ameno. Al fin y al cabo, te ofrece el cuádruple de diversión.

Para comerse el coco

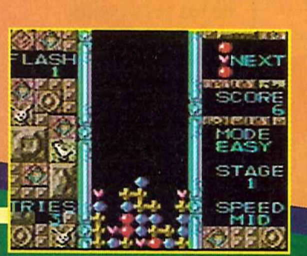
Parece que Sega quería que en este cartucho hubiera de todo un poco. Así que tras una desquiciante tanda de penaltis, un ameno partidito de tenis y una trepidante carrera contra el crono, ¿qué mejor manera de relajarse (¡!) que calentando la materia gris con un juego de bloques?

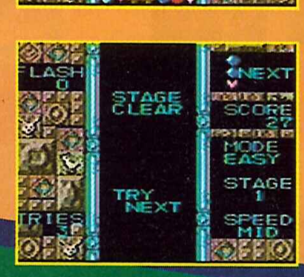
Seguro que ya conocéis el «Columms», pero por si acaso, ahí va un resumen. Este programa, del más genuino estilo Tetris, sólo tiene una meta: volverte loco mientras tratas de hacer coincidir (de la manera que sea) cuatro piezas que tengan igual forma e idéntico color.




A pesar de su innegable parecido con el alabado Tetris, carece de una de las pautas que lanzó a la fama al anterior juego, la claridad y sencillez. Más enrevesado y menos adictivo que la mayoría de los juegos de bloques, es otro de los programas que flojea dentro de este «Four in One». Aunque esto también puede achacarse al cansancio que ya provocan este tipo de juegos.

TOTAL: 60.





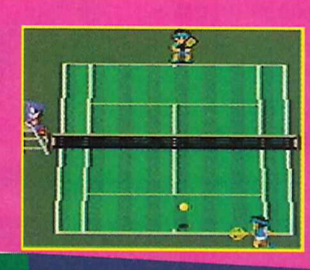
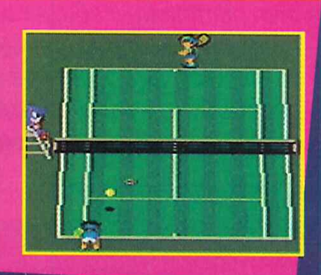
Encuentro tenístico

Este juego de tenis es todo lo divertido, simpático, detallista y completo que cabría esperar de un programa que debe compartir sus megas con otros tres juegos. Además, jugar al tenis con el mismísimo Sonic de árbitro, puede resultar de lo más divertido.



Según tus aptitudes sobre la cancha, podrás enfrentarte a cuatro jugadores distintos, que se corresponden con otros tantos niveles de dificultad. Otra opción seleccionable es la posibilidad de establecer la duración del match a un set o tres. No puedes elegir las cualidades de tu jugador, ni el tipo de pista, ni la modalidad de dobles, pero tampoco importa mucho si tenemos en cuenta la enorme dosis de jugabilidad de que hace gala el jueguecito. Otra cosa: gráficamente merece más atención que otros programas tenísticos de mayor fama.

TOTAL: 78.

Fiebre de velocidad

Sin lugar a dudas, esta carrera de coches es el mejor juego de la recopilación, al menos en lo que se refiere al aspecto técnico. Un buen scroll doble que consigue una vertiginosa sensación de velocidad, y un claro y definido diseño de los gráficos del vehículo, proporcionan el soporte idóneo para lanzarse a una desenfrenada carrera contra el crono.

Rápido, estable y muy manejable, este juego deleitará a los amantes de las carreras de coches, en particular, y de la velocidad, en general. Siempre sin olvidarse de las limitaciones que impone el tener que repartirse el cartucho con otros tres programas.

TOTAL: 80.





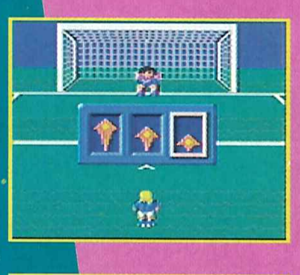






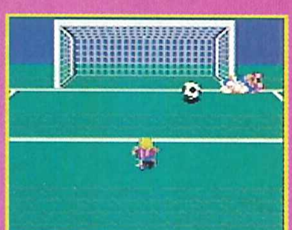


CUATRO MANERAS DE DIVERTIRTE







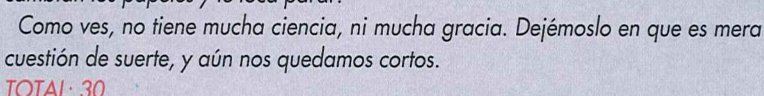


Tanda de penaltis

Es el peor juego con que cuenta esta simpática recopilación. Su simplicidad y su escasa (por no decir ninguna) jugabilidad, lo dicen todo. Terminará aburriendo, más pronto que tarde, al más vicioso de los futboleros que lo prueben. Y es que no es para menos.

La cuestión consiste en enfrentarse a la computadora en una «apasionante» tanda de penaltis. Si te toca lanzar, tres flechas te darán a elegir la dirección a la que quieres que vaya el balón: derecha, izquierda o centro (la altura no cuenta). Después, mediante tres iconos, también podrás escoger la potencia con que quieras golpear. Y ya está. Tras cinco tiros, se cambian los papeles y te toca parar.





Como ves, no tiene mucha ciencia, ni mucha gracia. Dejémoslo en que es mera cuestión de suerte, y aún nos quedamos cortos.

TOTAL: 30

Diversión dividida

Con gráficos sencillotes y un sonido normalito, este cartucho podría fácilmente pasar sin pena ni gloria por la juegoteca de Game Gear. Sin embargo, un importantísimo aspecto lo rescata de la mediocridad. Y es que, por término medio, la jugabilidad y diversión que proporcionan los cuatro jueguecitos que componen esta recopilación, es digna de tenerse en cuenta.

La lástima es que hayan incluido un lamentable y paupérrimo simulador de penaltis, que sólo sirve para hacer bulto y bajar los puntos de la nota media. Pero el resto, los otros tres simpáticos juegos, pueden campar juntos y bien avenidos por la pantalla de tu portátil.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 juegos
Dificultad: Depende del juego, pero no es excesiva




60



Sobre todo, el juego de tenis y el de coches.




65



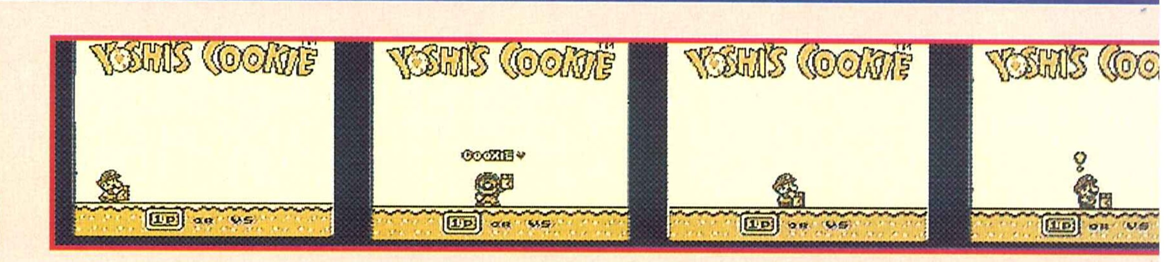


Los penaltis, un juego pobre, simplón y muy, muy aburrido.


80

75

LO MÁS NUEVO



Ya sabéis lo zampón que puede llegar a ser Yoshi. Si además la comida en cuestión consiste en dulces y riquísimas tartas, no hay quien pueda razonar con él.

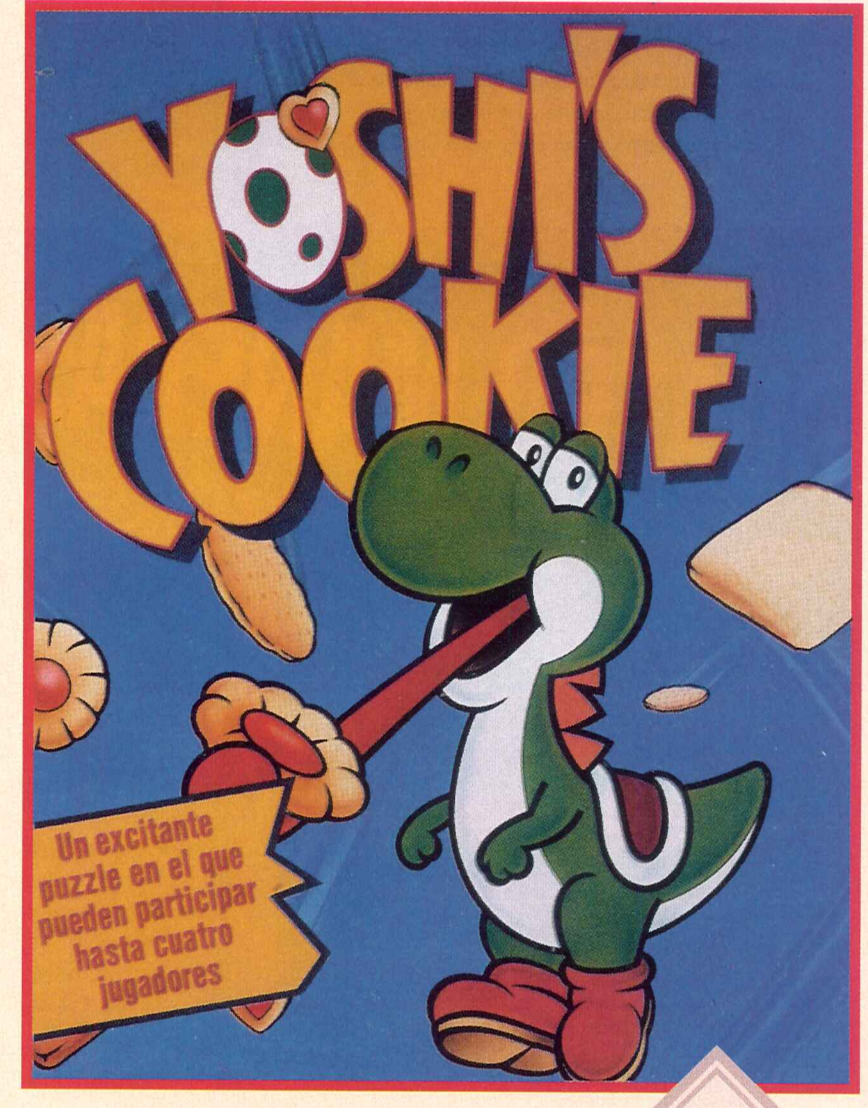
Pero lo que les ha ocurrido esta vez a los inseparables Mario y Yoshi, no podían imaginarlo ni en sus más atrevidos sueños. En su habitual paseo por unas hermosas praderas, han hallado una extraordinaria remesa de los más variados y alucinantes pasteles. En menos de un segundo, decidieron llevárselos a su casa para repartirlos entre sus amigos. Sin embargo, se presentó un grave problema: de qué forma cargar con tan inmenso y pesado cargamento.

Su sueño parecía esfumarse, hasta que Mario tuvo una brillante idea par salvar el obstáculo. Utilizar una antigua máquina de su tatarabuelo para cargar todo el material. Sólo que esta maquina es bastante peculiar, ya que tiene una capacidad infinita siempre y cuando se cumpla un pequeño requisito: la carga debe realizarse de tal forma que se vaya rellenando completamente cada piso.

La máquina va introduciendo constantemente las "tartitas" colocadas en hileras horizontales y verticales, que deberéis mover hacia arriba, abajo, derecha o izquierda, hasta conseguir formar una hilera exactamente igual, lo que automáticamente significará su desaparición.

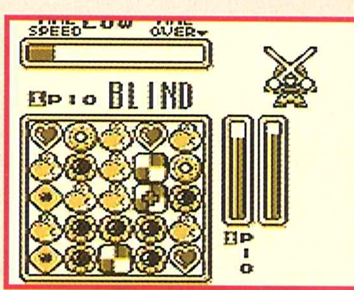
Si la pantalla queda libre completamente, pasaréis de fase. Si por el contrario, no lográis evitar que los pasteles copen toda la pantalla, habréis perdido. Existen nada menos que 100 pantallas por limpiar, por supuesto con un nivel de dificultad creciente.

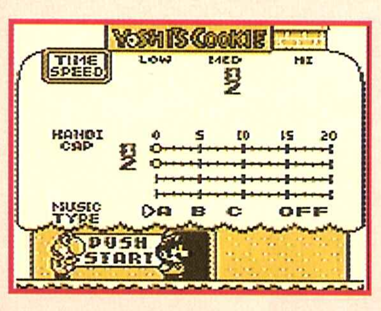
Así que si queréis ayudar a satisfacer los deseos de Mario y Yoshi y, al mismo tiempo, probar vuestros reflejos e ingenio, no lo penséis dos veces.

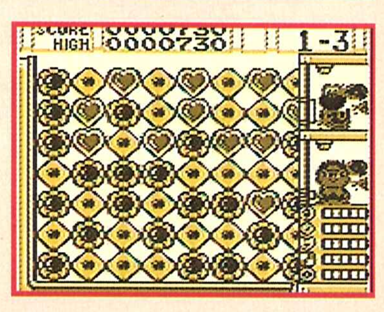


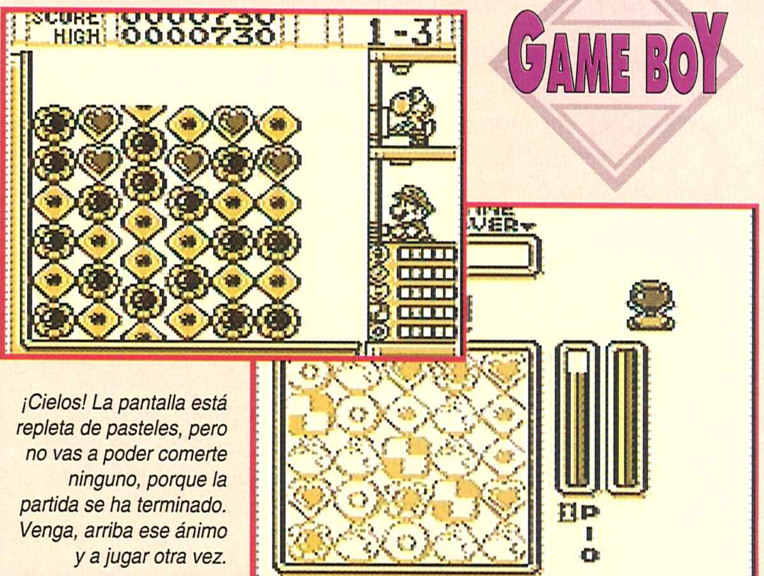
GAME BOY



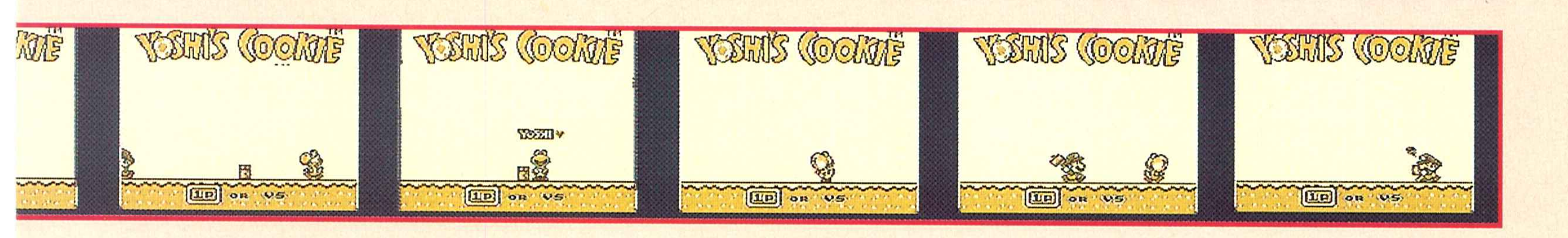


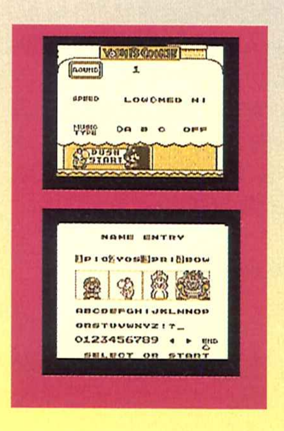






¡Cielos! La pantalla está repleta de pasteles, pero no vas a poder comerte ninguno, porque la partida se ha terminado. Venga, arriba ese ánimo y a jugar otra vez.



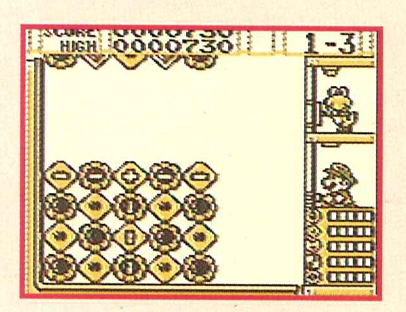


Elige tu opción

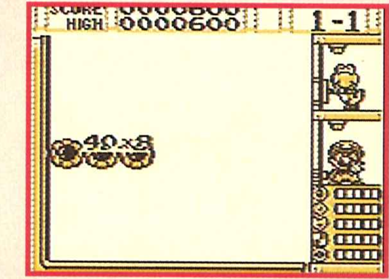
Dispones de dos formas diferentes de demostrar tu ingenio en este cartucho: "1 player" o "versus". Una vez elegida la opción que prefieras, podrás ver uno de estos dos cuadros:

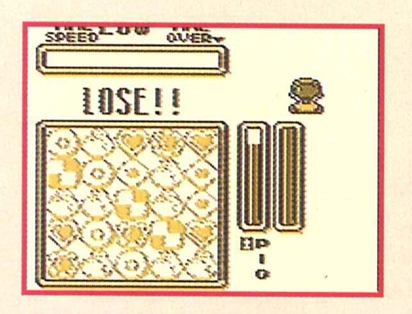
-OPCION 1 PLAYER. Unicamente compites contra tu propia pericia. Tienes la posibilidad de elegir el nivel en el que quieras empezar (hay diez con otras tantas subfases), la velocidad del juego e incluso la música que desees escuchar.

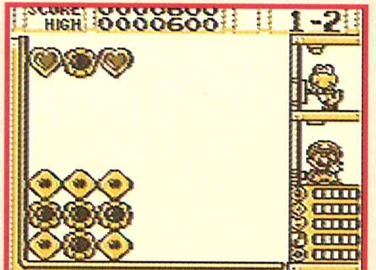
-OPCION VERSUS. Aquí utilizas el personaje de Mario (al que puedes poner tu propio nombre) para rivalizar en ingenio con Yoshi, la princesa o Bow. Cada uno de ellos tiene un nivel de dificultad distinto, y también podrás elegir la velocidad, el handicap y la música. El objetivo será llenar tu barra de puntos antes que tu rival, teniendo en cuenta que te impondrá todo tipo de trabas para retrasar tu marcha. La disputa se dividirá en tres sets.

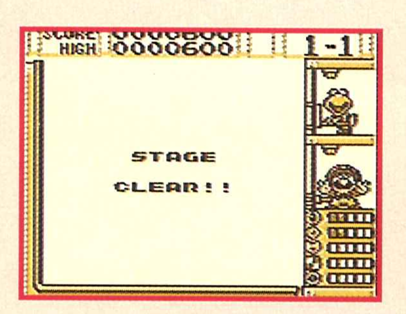


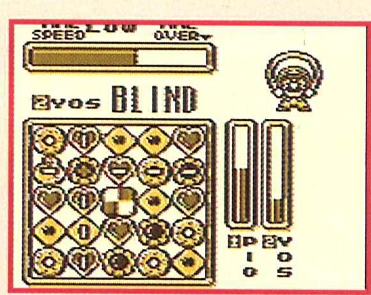
LOS PASTELES EN RAYA











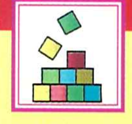
Un nuevo "machaca cerebros"

De nuevo tengo entre mis manos uno de esos juegos a los que guardo especial cariño. Aqui no hay enemigos que abatir, ni princesas que rescatar. Incluso los gráficos y el sonido son bastante simples. Y todo esto, que podría ser motivo para destrozar un cartucho, apenas importa. Porque cuando el ingenio comienza a funcionar y la diversión está asegurada...

En este caso, se trata de un juego muy, muy adictivo, en el que podréis confrontar vuestra inteligencia con la de la maquina. Una vez más, un entrañable aplauso para este tipo de cartuchos.

Teniente Ripley

LAS PUNTUACIONES



Inteligencia

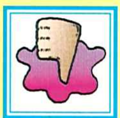
NINTENDO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 100
Dificultad: Tendréis que estrujaros el cerebro de verdad



65


Ojalá se prodigase este tipo de juegos.


70


Que, por desgracia, a muchos no os gusten.


85

70

LO MÁS NUEVO







El lado negro del golf

Toparse a estas alturas con un juego de golf tan soso y simplón como este Tournament Golf hace entristecerse a cualquiera. Desde el punto de vista técnico, los gráficos resultan monótonos y cansinos, la perspectiva, cuando menos extraña, y el tamaño del protagonista (léase pelota) resulta irrisorio. Si a ésto le unimos un control dificultoso, pocas opciones de juego, baja jugabilidad y escasa adicción tenemos como resultado un programa capaz de aburrir al más fanático golfero. Quizás, si te pilla de nuevas...

Teniente Ripley

TOURNAMENT GOLF

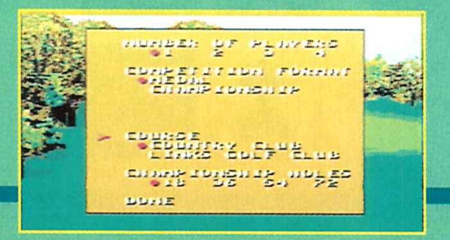


53 SOBRE PAR

Difícil papeleta se le viene encima al osado jugador que pretenda plantarse delante de este programa con la muy saludable intención de pasar un rato divertido a los mandos de su consola. Y es que hay que ser un sufrido y fiel usuario para disfrutar más de dos minutos seguidos persiguiendo a una minúscula pelota que se empeña por todos los medios en hacernos recorrer hasta la última esquina de un campo de verde cansino y de desconocidas dimensiones.

Por aquí pensábamos que el golf era otra cosa. Claro que podemos estar equivocados y que resulte que el golf es un deporte aburrido y soso que usa los palos y la pelotita como excusa para darse uno un buen paseo, independientemente del deporte, el resultado, la emoción de la competición y las ganas de divertirse. Si resulta que, por desgracia, esto es el golf, tendremos que descubrirnos ante este programa y reconocer que Sega ha sabido captar perfectamente todos sus laboriosos aspectos. Pero si da la casualidad de que el golf es tal y como nosotros lo pensamos, más vale que nos olvidemos de este Tornamet Golf y cambiemos o de deporte o de programa.





LAS PUNTUACIONES

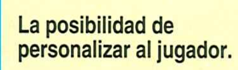


Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Torneo.
Dificultad: La produce el propio juego.









55



Que te guste el golf.



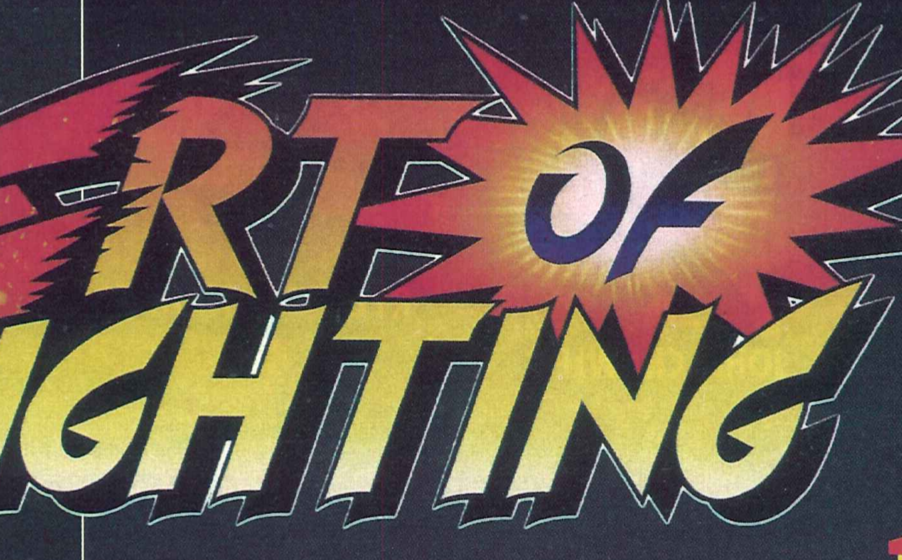
53











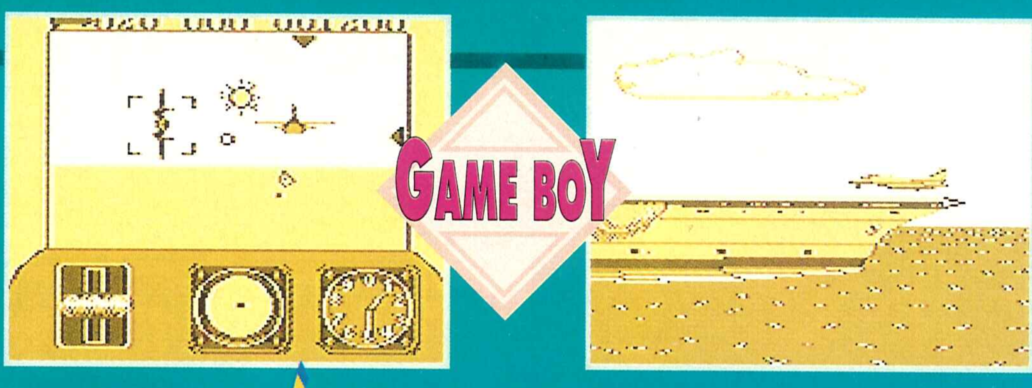
HIGH POWER
102
Mega

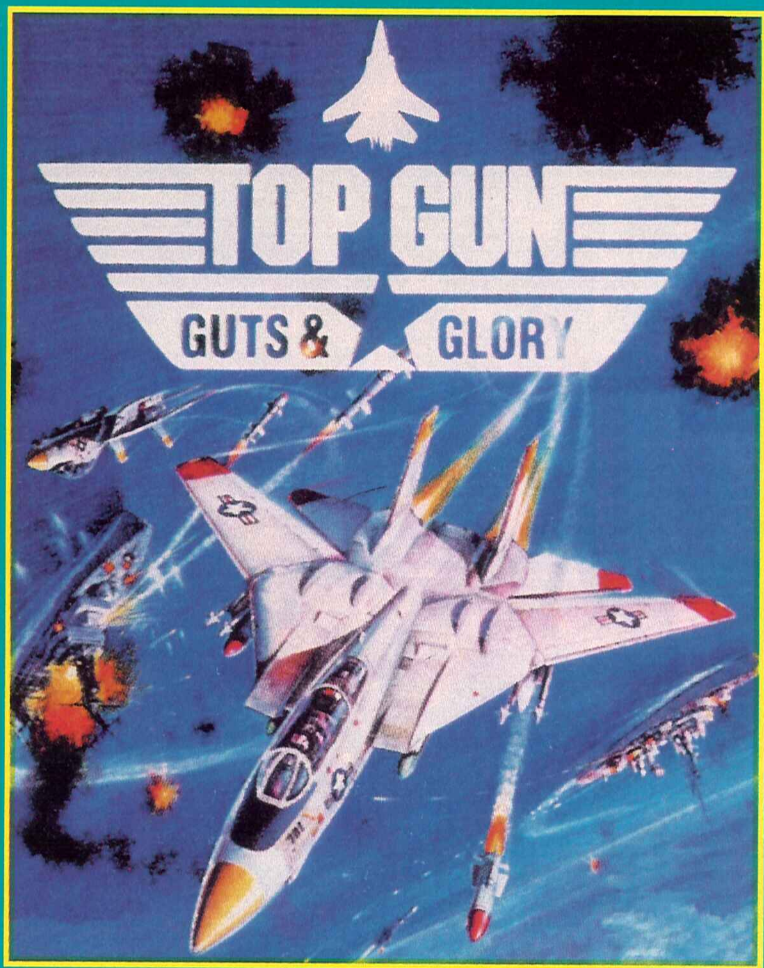
¡NUEVOS
PRECIOS!



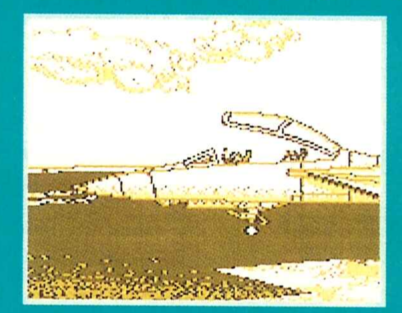


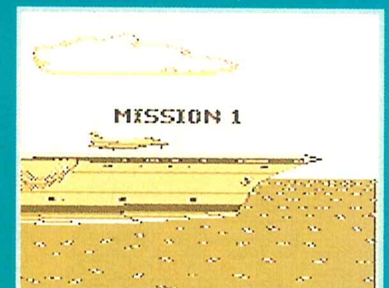
SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO



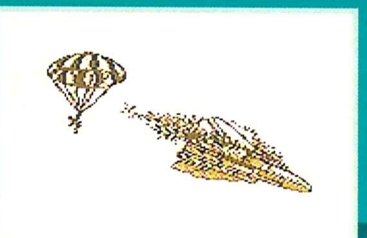


ÍDOLOS DEL AIRE





Top Gun es el nombre con el que se conoce a la flor y nata de la aviación norteaméricana. Si queréis formar parte del grupo la primera prueba consiste en compraros el cartucho de Game Boy. La historia es bien simple. El alto mando os envía la orden de eliminar los aviones enemigos. Tenéis la fortuna de pilotar el extraordinario F-14 TOMCAT y "disfrutar" de una perspectiva desde el interior de la cabina. En el panel de control aparece un radar con el que conoceréis la situación de los cazas no identificados, una palanca de velocidad regulable a través del botón "start", y un reloj (¿?). Un desagradable pitido os avisará cuando un caza se sitúe en la cola de vuestro aparato. Cumplid a rajatabla todas las misiones, si no queréis que el bobo de Tom Cruise se lleve toda la fama y la gloria.





¿Dónde está el instructor de vuelo?

Está visto que los simuladores siguen siendo una asignatura pendiente. Una vez más el manejo del aparato desespera a los más pacientes. Además, si no aprovechas al inicio de la misión para derribar enemigos, puedes echarte una siestecita hasta que vuelvan a ponerse a tiro. Y, como esperábamos, las misiones son más repetitivas que la música del Telediario. De los aspectos técnicos (si es que se les pueden llamar así) es mejor no hablar. En definitiva: Sólo indicado para los muy fanáticos de este tipo de juegos (Si es que los hay...)

Lolocop

LAS PUNTUACIONES

Simulador

KONAMI
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Password
Nº de fases: 4
Dificultad: Si has hecho cursos de vuelo por correo...


Gráficos: 60


Sonido: 50

Jugabilidad: 51

Cuando por fin derribas un avión.

Que sigan haciendo simuladores tan flojos.


53

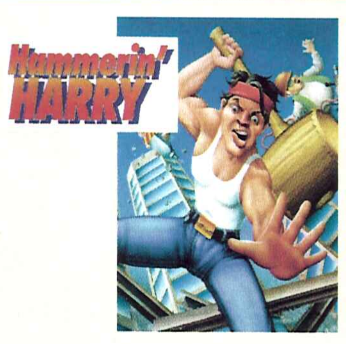
LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Este mes, las últimas novedades han entrado en nuestras listas a la «chita callando». Por el momento, se han conformado con introducirse en los puestos discretos, pero seguro que acabarán ascendiendo hacia los primeros lugares. Como de costumbre, una excepción. La aparición más deslumbrante de este mes, el «Star Wing» de Super Nintendo, no ha perdido el tiempo en menudencias y se ha encaramado directamente al primer puesto.

NINTENDO

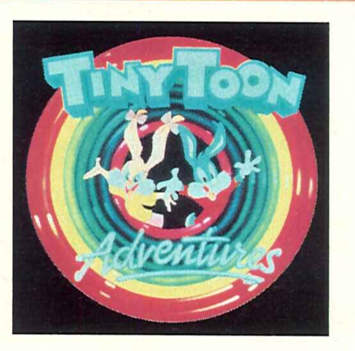
El amigo Mario viaja de nuevo a Nintendo para demostrarnos sus últimas habilidades. Junto a Yoshi. Para no variar de compañero.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(-)	Battletoads
3	(-)	The Return of Joker
4	(5)	Dynablaster
5	(4)	Star Wars
6	(N)	Hammerin Harry
7	(6)	Rainbow Islands
8	(N)	Mario & Yoshi
9	(7)	Panic Restaurant
10	(9)	Shadow Warriors

MEGADRIVE

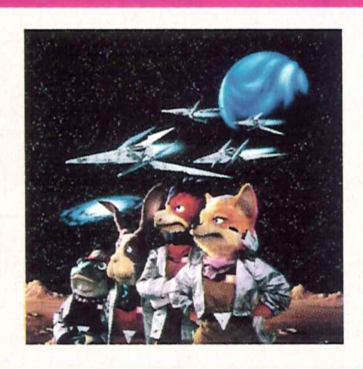
Tres entradas de mérito recibe la lista de Mega Drive. Los Tiny, el «Campeones» a lo Tecmo y el genial Fatal Fury corroboran el más prolífico de Sega.



1	(-)	SONIC 2
2	(N)	Tiny Toons
3	(2)	Robocod
4	(3)	Streets of Rage II
5	(4)	Rolling Thunder II
6	(N)	Tecmo Cup Soccer
7	(5)	Tortugas Ninja V
8	(6)	Side Pocket
9	(N)	Fatal Fury
10	(-)	Splatter House II

SUPER NINTENDO

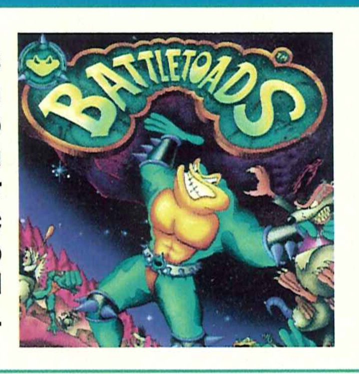
Pese a la calidad de los títulos noveles que asolan la lista de Super Nintendo, hay uno que tiene que brillar por encima de los demás: StarWing, el mejor.



1	(N)	STARWING
2	(1)	Street Fighter II
3	(2)	Super Mario World
4	(3)	Super Star Wars
5	(4)	The Legend Of Zelda
6	(5)	Parodius
7	(6)	Axelay
8	(N)	Super Double Dragon
9	(N)	Super SWIV
10	(N)	Desert Strike

GAME GEAR

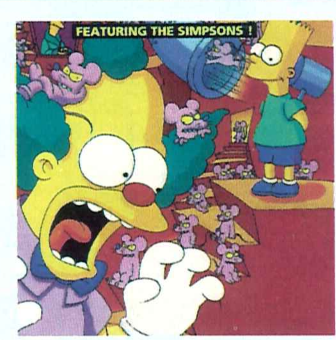
Las ranas mutantes siguen ascendiendo puestos en su loca carrera por «derribar» a Sonic del número 1. ¿Lo lograrán? Más, el mes que viene.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(5)	Alien III
4	(3)	Shinobi 2
5	(9)	Battletoads
6	(-)	Streets Of Rage
7	(4)	Super Off Road
8	(7)	Chakan
9	(8)	Prince Of Persia
10	(-)	Alien Sindrome

GAME BOY

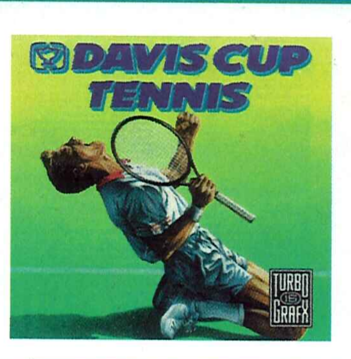
Otra fantasía Simpson, esta vez protagonizada por Krusty, y la tercera de la Ripley, intentarán durante este mes deslumbrar al genial Mario.



1	(-)	SUPER MARIO LAND II
2	(-)	Batman: R. Joker
3	(-)	Star Wars
4	(N)	Krustys Fun House
5	(5)	Track & Field
6	(4)	Turtles II
7	(6)	Best of the Best
8	(N)	Alien II
9	(7)	Megaman II
10	(-)	Nemesis II

TURBO GRAFX

La Copa Davis de tenis, de Loriciel, y el versionadísimo New Zealand pujan seriamente por un puesto fijo en la lista de TurboGrafx.



1	(-)	PC KID 2
2	(-)	Bomber Man
3	(-)	Gradius
4	(5)	R-Type
5	(4)	Operation Wolf
6	(7)	Splatter House
7	(N)	New Zealand H.
8	(6)	Mr. Heli
9	(N)	Davis Cup Tennis
10	(-)	Aero Blasters

MASTER SYSTEM

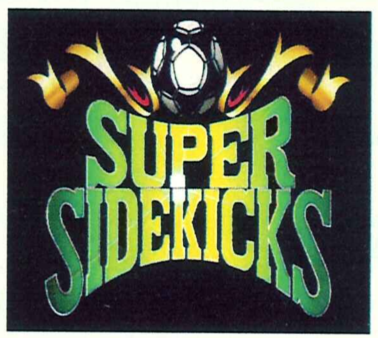
Las cosas en Master no varían. Sonic no baja los humos y el regreso de Mickey se queda en un tercer lugar que le puede lanzar, por fin, a la fama.



1	(-)	SONIC 2
2	(-)	Sonic
3	(-)	Mickey II
4	(5)	Castle of Illusion
5	(4)	Shadow of the Beast
6	(7)	Asterix
7	(6)	Alien III
8	(N)	World Cup Soccer
9	(8)	GP Rider
10	(-)	Prince Of Persia

NEO GEO

Al fin la Neo Geo puede contar con un cartucho de fútbol europeo tan poderoso como sus circuitos. Super Sidekicks va a dar mucho que hablar.



1	(-)	ART OF FIGHTING
2	(-)	Fatal Fury
3	(N)	Super Side Kicks
4	(3)	Soccer Brawl
5	(6)	Magician Lord
6	(4)	Last Resort
7	(5)	World Heroes
8	(7)	Blue´s Journey
9	(10)	Andro Dunos
10	(8)	Mutation Nation

LAS APARIENCIAS NO ENGAÑAN. TODO LO QUE HAY DETRÁS DE ESTA PORTADA ES PURA ACCIÓN.



Si tienes el suficiente valor como para abrir esta revista, no lo dudes, es que eres un chico de Acción. De Nintendo Acción. Porque sólo los valientes de la consola se atreven con estas cosas tan fuertes. Con las guías de trucos más útiles de todos los tiempos -Mario 2, Dr. Franken, Super Star Wars, Batman: Return of the Joker-, con un reportaje sobre los Juegos Deportivos que están rompiendo en el mundo, con entrevistas a famosos deportistas encandilados por Nintendo, con StarWing, Desert Strike, Alien 3, Super Swiv, Super Off Road... con lo mejor, en una palabra. Así que, ya sabes, si tienes el valor de ojear las páginas de esta revista, ten claro que te sentirás lleno de Acción. Y dispuesto a jugar a todo. Y a ganar.

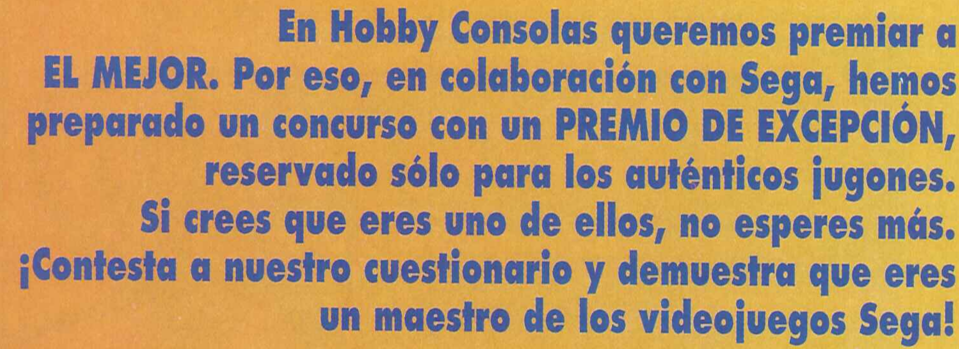
NINTENDO ACCIÓN. ÚNICOS POR TODO.



MEGA CONCURSO

¡ESTA AUTÉNTICA MÁQUINA DE HOLOGRAMAS PUEDE SER TUYA!

HOLOSSEUM, UNA APASIONANTE LUCHA EN TRES DIMENSIONES ENTRE DOS JUGADORES ¡LA MÁQUINA RECREATIVA DE SEGA QUE ROMPE EN EL MUNDO ENTERO!



En Hobby Consolas queremos premiar a EL MEJOR. Por eso, en colaboración con Sega, hemos preparado un concurso con un PREMIO DE EXCEPCIÓN, reservado sólo para los auténticos jugones. Si crees que eres uno de ellos, no esperes más. ¡Contesta a nuestro cuestionario y demuestra que eres un maestro de los videojuegos Sega!

Y si tienes alguna duda ten en cuenta que las respuestas a todas estas preguntas han sido publicadas en los últimos números de Hobby Consolas. Además, siempre te quedará el recurso de intercambiar respuestas con algún amigo... Ánimo y ¡suerte! ¡Una alucinante máquina recreativa está en juego!





Bases del Concurso

1. Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS que envíen el Cuestionario debidamente cumplimentado, junto con el Cupón Concurso que aparece en una esquina de la página, a:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. de Correos 400
28100 Alcobendas, Madrid

Indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO MÁQUINA RECREATIVA**

2. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos comprendidas entre el 25 de Marzo de 1.993 y el 1de Mayo de 1.993.
3. El sorteo se celebrará ante el notario el día 7de Mayo de 1.993.
4. De entre todos los Cuestionarios recibidos, el notario irá extrayendo cartas hasta que aparezca una con todas las respuestas acertadas, que será premiada con una **MÁQUINA RECREATIVA HOLOSSEUM de SEGA**. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.
5. Los resultados de este sorteo se publicarán en las páginas de la revista HOBBY CONSOLAS.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación de sus bases.

CUPÓN CONCURSO MÁQUINA SEGA



CUESTIONARIO

Marca con una cruz la casilla de la respuesta que creas correcta.

1.-La segunda fase de **Global Gladiators** transcurre en Mystical Forest:
❑ Verdadero ❑ Falso.

2.-En el nivel fácil de **Home Alone**, disponemos de 30 minutos para salvar el barrio de los ladrones:
❑ Verdadero ❑ Falso.

3.-**Lotus Turbo Challenge** tiene continuaciones infinitas:
❑ Verdadero ❑ Falso.

4.-En la segunda fase de **Indiana Jones & the Last Crusade**, el héroe debe recorrer un campo de fútbol:
❑ Verdadero ❑ Falso.

5.-En **G P Rider** existen hasta 15 circuitos diferentes:
❑ Verdadero ❑ Falso.

6.-Un chino y un holandés son los "protas" de **Global Gladiators:**
❑ Verdadero ❑ Falso.

7.-Zitz es el héroe de las **Battletoads** de Game Gear:
❑ Verdadero ❑ Falso.

8.-Uno de los compañeros del **Capitán América** es Supersonicman:
❑ Verdadero ❑ Falso.

9.-Pepez es el nombre del rubito protagonista de **Home Alone:**
❑ Verdadero ❑ Falso.

10.-El Supervillano de **Capitán América** se llama Red Skull:
❑ Verdadero ❑ Falso.

11.-**PGA Tour** es parte del nombre de un famoso un juego de plataformas:
❑ Verdadero ❑ Falso.

12.-Uno de los luchadores de **Street of Rage** se llama Rolo:
❑ Verdadero ❑ Falso.

13.-Hay 10 fases en **Land of Ilusion** de Master System:
❑ Verdadero ❑ Falso.

14.-El Rey Tritón es un personaje de **Ariel The Litlle Mermaid**:
❑ Verdadero ❑ Falso.

15.-En **G P Rider** no existen opciones para la elección del motor:
❑ Verdadero ❑ Falso.

16.- Uno de los amigos de **Rolo** es un simpático chimpancé:
❑ Verdadero ❑ Falso.

17.- Lester Knigth es el protagonista del **Another World** de Mega Drive:
❑ Verdadero ❑ Falso.

18.- Para jugar a **Tom & Jerry** puedes elegir entre el gato y el ratón:
❑ Verdadero ❑ Falso.

19.- Uno de los juegos del Four in One es una tanda de penalties:
❑ Verdadero ❑ Falso.

20.- En el **World Cup** de Master puedes elegir entre seis selecciones:
❑ Verdadero ❑ Falso.

21.- El **Wimbledon II** de Master tiene una opción que te permite personalizar a tu jugador:
❑ Verdadero ❑ Falso.

22.- Catwoman y el pingüino son los enemigos del hombre murciélago en **Batman Returns** de Mega Drive:
❑ Verdadero ❑ Falso.

23.- El juego **Klax** no existe para Game Gear:
❑ Verdadero ❑ Falso.

24.- La Bruja Ursula es la enemiga de **Ariel** en Mega Drive:
❑ Verdadero ❑ Falso.

25.- El tiempo es un factor determinante en el **Alien 3** de G.G.:
❑ Verdadero ❑ Falso.

26.- Si juegas al **Alien Syndrome** en tu G.G. puedes elegir entre un protagonista masculino o femenino:
❑ Verdadero ❑ Falso.

27.- En **Another World** puedes usar una pistola láser inagotable:
❑ Verdadero ❑ Falso.

28.- El oso **Baloo** protagoniza un conocido juego para G.G.:
❑ Verdadero ❑ Falso.

29.- **Batman Returns** de Mega Drive tiene 8 fases:
❑ Verdadero ❑ Falso.

30.- **Ariel,** la sirenita de Mega Drive, cuenta con tres divertidos amigos para ayudarla:
❑ Verdadero ❑ Falso.

31.- **Thunder Force IV** de Mega Drive es un genial matamarcianos vertical:
❑ Verdadero ❑ Falso.

32.- El personaje de **Flash Back** se llama Lester Knight Chaykin:
❑ Verdadero ❑ Falso.

33.- En **Land Of Illusion** Mickey es capaz de reducir su tamaño:
❑ Verdadero ❑ Falso.

34.- La segunda fase de bonus de **Street Fighter II** consiste en golpear anclas en el puerto:
❑ Verdadero ❑ Falso.

35.- **Mick & Mack Global Gladiators** es un simulador de lucha:
❑ Verdadero ❑ Falso.

36.- En la versión Mega Drive de **Tortugas Ninja** se puede elegir entre dos modos diferentes de color:
❑ Verdadero ❑ Falso.

37.- El Malo del **Chicki Chiki Boys** se llama Mr. Big:
❑ Verdadero ❑ Falso.

38.- **Sunset Riders** está protagonizado por el pistolero Pepillo West:
❑ Verdadero ❑ Falso.

39.- **Terminator II** permite el uso del Menacer.
❑ Verdadero ❑ Falso.

40.- La opción Hole Browser del **PGA Tour Golf II** sirve para que dos jugadores compitan entre sí:
❑ Verdadero ❑ Falso.

41.- **Fatal Fury** de Mega Drive permite jugar con todos los personajes del juego, excluyendo a Geese:
❑ Verdadero ❑ Falso.

42.- El Objetivo de **Streets Of Rage II** es rescatar a Adam, uno de los personajes de la primera parte:
❑ Verdadero ❑ Falso.

43.- **Risky Woods** está basado en un juego de ordenador realizado por una compañía española:
❑ Verdadero ❑ Falso.

44.- Las tres armas disponibles en **Road Rash II** son una barra de hierro, una cadena y una escopeta:
❑ Verdadero ❑ Falso.

45.- La primera fase de **Flash Back** tiene lugar en una selva artificial:
❑ Verdadero ❑ Falso.

46.- **Wrestlemania** tiene entre sus grandes luchadores a Brutus El Barbero:
❑ Verdadero ❑ Falso.

47.- En el **World Of Illusion** sólo existe la opción de un jugador:
❑ Verdadero ❑ Falso.

48.- **Tiny Toons** permite el uso de passwords:
❑ Verdadero ❑ Falso.

49.- Ryu será uno de los personajes protagonistas del esperado **Street Fighter II** para Mega Drive:
❑ Verdadero ❑ Falso.

50.- **Side Pocket** es un juego de billar:
❑ Verdadero ❑ Falso.

Nombre.................................. Apellidos.. Teléfono...........................

Dirección.......................................Localidad............................C.P.:................Provincia.................................

Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de esta página, pero no de el CUPÓN CONCURSO, que deberás recortar de la página anterior.

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

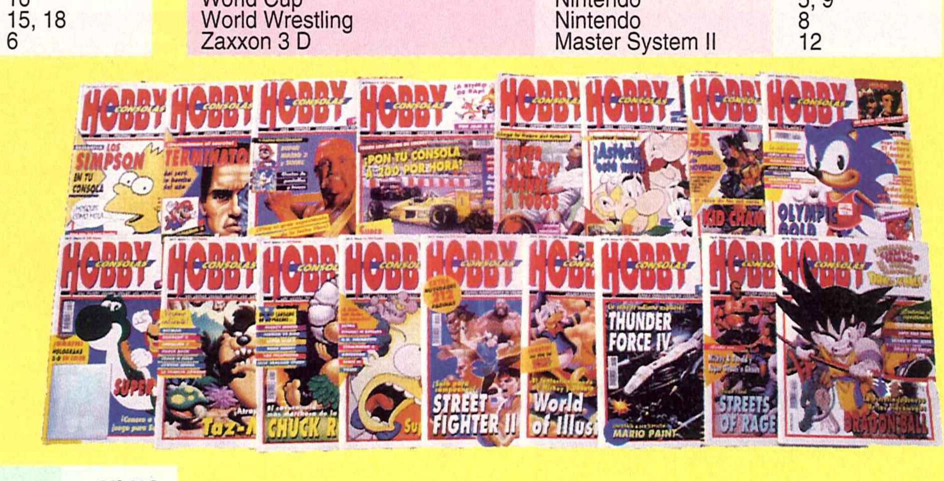
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A. P. B.	Lynx	13
Addams Family, The	Super Nintendo	16, 18
Addams Family, The	Game Boy	12, 15
Adventures Of Lolo	Nintendo	7
Adventures Of Lolo 2	Nintendo	2
After Burner	Master System II	1, 4
Afterburner 2	Megadrive	1, 2, 9
Alex Kidd In Miracle World	Master System II	8
Alisia Dragoon	Megadrive	14
Altered Beast	Megadrive	2
Altered Beast	Master System II	1
Arnold Palmer Tour Golf	Megadrive	1, 3, 7, 11, 15
Asterix	Master System II	11, 12, 16
Aztec Adventure	Master System II	1
Bad Dudes	Nintendo	1, 10
Bart Vs The Space Mutants	Megadrive	15
Bart Vs The Space Mutants-Raq...	Nintendo	7
Batman	Nintendo	17
Batman	Game Boy	1
Battle Of Olympus	Nintendo	3
Battle Squadron	Megadrive	18
Battletoads	Game Boy	14
Battletoads	Nintendo	17
Bionic Commando	Nintendo	14
Black Belt	Master System II	10
Blazing Lazers	Turbo Grafx	11
Blue Lighting	Lynx	2
Blue Shadow	Nintendo	16
Bomber Man	Turbo Grafx	17
Bomber Raid	Master System II	1
Bonanza Brothers	Master System II	8
Boulder Dash	Game Boy	17
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Bubble Bobble	Master System II	9, 10, 14
Bubble Bobble	Nintendo	1, 5
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's: Crazy Castle	Game Boy	16
Burai Fighter	Nintendo	5
Burai Fighter De Luxe	Game Boy	2, 9
Burning Force	Megadrive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Megadrive	9
Captain Planet	Nintendo	13
Captain Skyhawk	Nintendo	3, 11
Carmen San Diego	Megadrive	12
Castelvania 2: Simon's Quest	Nintendo	3
Castlevania	Game Boy	5, 10, 11
Castlevania 2	Nintendo	12
Centurion Defender Of Rome	Megadrive	2, 5
Columns	Megadrive	14
Cyberball	Megadrive	2, 3
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Lynx	3, 5, 11
Choplifter	Master System II	1, 17
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Darble Madness	Megadrive	18
Darius Twin	Super Nintendo	18
David Robinson's Supreme Court	Megadrive	14
Dead Angle	Master System II	9
Decapattack	Megadrive	10, 11
Dentro Del Laberinto	Master System II	4
Desafio Total	Nintendo	3
Devils Crush	Turbo Grafx	7, 10, 13
Dick Tracy	Nintendo	3
Dinablaster	Game Boy	5
Double Dragon	Master System II	1
Double Dragon 2	Nintendo	1, 3
Dragon Cristal	Game Gear	5
Dragon Spirit	Turbo Grafx	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	Nintendo	8
Duck Tales	Nintendo	1, 5
EA Hockey	Megadrive	4, 6, 18
Electrocop	Lynx	1, 13
Enduro Racer	Master System II	1
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
Factory Panic	Game Gear	12
Fantasia	Megadrive	4, 15
Final Fight	Super Nintendo	17
Flinstones, The	Master System II	13
Forgotten Worlds	Megadrive	1
Fortress Of Fear	Game Boy	11
G. P. Monaco	Megadrive	1
Gain Ground	Master System II	1
Gain Ground	Megadrive	2, 13
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Gates Of Zendocon	Lynx	4, 9
Gauntlet	Nintendo	18
Gauntlet	Lynx	3
Gauntlet	Master System II	4
Gauntlet 2	Game Boy	18
Gauntlet 2	Nintendo	11
Ghostbusters	Master System II	6, 7
Ghostbusters	Megadrive	1
Ghosts And Goblins	Nintendo	17
Ghouls'n Ghosts	Master System II	14
Ghouls'n Ghosts	Megadrive	1, 8
Goal!	Nintendo	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Golden Axe	Master System II	1, 18
Golden Axe	Megadrive	3, 4, 6
Golden Axe 2	Megadrive	9, 12, 16
Golden Space	Megadrive	2
Golf	Game Boy	2, 3
Goonies 2	Nintendo	2, 15, 18
Gremlins 2	Nintendo	3, 14
Guerrilla War	Nintendo	11
Gynoug	Megadrive	10, 17
Hang On	Master System II	6
Hard Driving	Lynx	8
Hellfire	Megadrive	13
Herzog Zwei	Megadrive	12
Hunt For Red October, The	Game Boy	6,11
Ikari Warriors	Nintendo	2, 4
Ironsword	Nintendo	8
Ironsword: Wizards & Warriors 2	Nintendo	4, 6
Isolated Warrior	Nintendo	4
J. J. And Jeff	Turbo Grafx	16
Jackie Chan	Nintendo	17
Jackie Chan's Action Kung Fu	Nintendo	10
James Pond	Megadrive	3
John Madden American Football	Megadrive	3, 11
Kenseiden	Master System II	8, 11
Kickle Cubicle	Nintendo	7, 12
Kirby's Dream Land	Game Boy	18
Klax	Megadrive	12
Last Battle	Megadrive	4
Legend Of Zelda, The	Nintendo	16
Little Nemo: Dream Master	Nintendo	10, 18
Low G Man	Nintendo	12, 15
Marvel Land	Megadrive	15
Megaman	Game Boy	9
Megaman 2	Game Boy	8, 10, 15
Megaman 2	Nintendo	3, 9
Megaman 3	Nintendo	14, 17
Metroid	Nintendo	4, 6, 15
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mouse Capade	Nintendo	4
Mickey Mouse: Castle Of Illusion	Megadrive	1
Mickey Mouse: Castle Of Illusion	Master System II	16
Might & Magic	Megadrive	5
Mission Impossible	Nintendo	13
Moonwalker	Megadrive	1, 8, 16
Ms. Pacman	Lynx	2
My Hero	Master System II	3
Nemesis	Game Boy	2, 8, 9
Nemesis 2	Game Boy	14
Ninja Gaiden	Master System II	18
Ninja Gaiden	Game Gear	11
Ninja Spirit	Turbo Grafx	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17
Out Run	Game Gear	6, 10
Out Run	Megadrive	7, 8
P. O. W.	Nintendo	12
Pacmania	Master System II	7, 18
Panza Kick Boxing	Turbo Grafx	17
Paper Boy 2	Super Nintendo	18
Pc Kid 2 Bonks Revenge	Turbo Grafx	9
Pengo	Game Gear	9
Phelios	Megadrive	16
Pin-bot	Nintendo	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Megadrive	14
Populous	Master System II	5, 6, 7
Power Blade	Nintendo	8
Predator 2	Megadrive	15
Prince Of Persia	Game Gear	18
Probotector	Nintendo	1
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch Out	Nintendo	3, 4
Putt & Putter	Game Gear	9

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Game Boy	14
R-Type	Master System II	2, 9
Rainbow Island	Nintendo	8, 15
Rastan	Master System II	1
Regreso Al Futuro 2	Master System II	10
Revenge Of Shinobi, The	Megadrive	1
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Racer	Nintendo	1
Road Rash	Megadrive	7, 15
Robocod: James Pond 2	Megadrive	8, 10
Robocop	Nintendo	3, 5, 6, 9
Robocop 2	Game Boy	8
Rolling Thunder 2	Megadrive	17
Salamander	Nintendo	9
Scramble Spirits	Master System II	8
Scrapyard Dog	Lynx	8
Shadow Dancer	Megadrive	1
Shadow Of The Beast	Master System II	15, 17
Shadow Warriors	Game Boy	17
Shinobi	Master System II	17
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Shinobi	Master System II	1
Sim City	Super Nintendo	17
Simpsons, The	Nintendo	9, 10
Slider	Game Gear	12
Slime World	Lynx	18
Slime World	Lynx	10
Smash TV	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'n' Roll	Nintendo	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14
Solar Jetman	Nintendo	1, 6, 7
Solomon's Key	Nintendo	1
Sonic	Game Gear	13, 15
Sonic	Master System II	5, 10, 16
Sonic	Megadrive	2, 6, 8, 10
Sonic 2	Megadrive	11, 17
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	Master System II	2, 9, 10
Space Harrier	Turbo Grafx	12
Spiderman	Nintendo	4
Spiderman	Master System II	5
Splatter House	Turbo Grafx	10
Star Wars	Nintendo	14
Street Fighter 2	Super Nintendo	16, 18
Street Gangs	Nintendo	16
Streets Of Rage	Megadrive	15, 18
Strider	Master System II	6

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	14
Super Hang On	Megadrive	2
Super Hunchback	Game Boy	18
Super League	Megadrive	6
Super Mario 3	Nintendo	9, 11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	Nintendo	6, 10
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco G. P.	Megadrive	5, 7
Super Monaco G. P. 2	Game Gear	17
Super Probotector	Super Nintendo	15
Super R Type	Super Nintendo	11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	15
Super Spy Hunter	Nintendo	14
T.M.N.T.	Game Boy	1
Taz-Mania	Megadrive	14, 16
Team Usa Basketball	Megadrive	16
Tennis	Game Boy	10, 13
Tennis Ace	Master System II	2, 4
Terminator 2	Game Boy	8, 12
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Megadrive	2
Thunder Force 3	Megadrive	6, 12
Thunder Force 4	Megadrive	17, 18
Tiger Heli	Nintendo	4, 6
Tiger Road	Turbo Grafx	10
Tortugas Ninja	Game Boy	7, 12, 13
Tortugas Ninja	Nintendo	4
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Track And Field 2	Nintendo	3
Transbot	Master System II	3
Truxton	Megadrive	1, 17
Turrican	Megadrive	7, 9
Vigilante	Master System II	8, 11
Viking Child	Lynx	7
W.W.F.	Nintendo	13
W.W.F. Superstars	Game Boy	6
Where In Time Is Carmen Sandiego	Megadrive	17
Who Frammend Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon Tennis	Game Gear	16
Wizards And Warriors 2	Game Boy	17
Wonder Boy	Game Gear	3, 10
Wonder Boy 3	Master System II	3, 4, 6
Wonder Boy: The Dragon's Trap	Master System II	15
World Cup	Game Boy	3, 13
World Cup	Nintendo	5, 9
World Wrestling	Nintendo	8
Zaxxon 3 D	Master System II	12

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



MAPA Y SOLUCIÓN DE	CONSOLA	Nº HC
Alex Kidd In Shinobi World	Master System II	10
Bart Simpson Scape From Camp Deadly	Game Boy	9
Batman	Nintendo	1
Bloowout	Nintendo	13
Bonanza Bros	Megadrive	12
Bugs Bunny, The	Nintendo	13
Castle Of Illusion	Master System II	6
Castlevania Adventure,the	Game Boy	12
Chip'n Dale Rescue Rangers	Nintendo	10
Chuck Rock	Master System II	16
Flintstones, The	Nintendo	15
Golden Axe	Master System II	2
Lucky Dime Caper,the Starring Donal	Master System II	13
Mega Man	Nintendo	8
Mission Impossible	Nintendo	11
Quak Shot	Megadrive	8
Shinobi	Game Gear	11
Sonic	Master System II	3, 4
Spiderman	Megadrive	9
Super Ghouls'n Ghosts	Super Nintendo	17
Super Mario 3	Nintendo	3, 4, 5
Terminator	Megadrive	14
Terminator 2	Game Boy	14
World Of Illusion	Megadrive	17

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



LASERS & PHASERS

Axelay

Para conseguir inmunidad, hay que hacer los siguiente: haz una pausa durante el juego y espera unos segundos. Vuelve a hacerla junto con la siguiente pulsación de teclas: SELECT, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, Y, B, A, X. Si todo sale bien, debe aparecer la palabra MUTEK en el lugar de las vidas. Utilizad con sabiduría esta impresionante ayuda.

SUPER NINTENDO







Aliens III

No hay nada mejor para pasar inadvertido a los ojos de un alien, que no ser visto. Y qué mejor forma de no ser visto que volvernos invisibles. Para conseguir esta prodigiosa facultad, simplemente nos dirigiremos nada más empezar una fase al extremo izquierdo de la pantalla. Allí cambiaremos el arma por el lanzallamas y dispararemos a la izquierda. De esta forma desapareceremos, y ni los aliens serán capaces de detectarnos. Para saber por dónde andamos, lo mejor es disparar ráfagas de nuestra ametralladora.



Mega Man 2

Para transformar en lindos pajaritos a las estrellas que aparecen con el jefe al principio de cada ronda, simplemente oprimiremos A y B mientras sostenemos el control en dirección al jefe.





Streets of Rage II

Antes de encender la consola, pulsa a la vez en el Control Pad 2 ARRIBA y A/B. Ahora enciende la consola, y sin soltar los botones vé a la pantalla de options con el primer mando. De esta manera, podrás elegir de una a nueve vidas, el stage y dos nuevos niveles de dificultad: -Very Easy (Muy fácil) -Manía (Superdifícil, sólo para expertos).

Ignacio de la Concepción Baeza (Castellón)

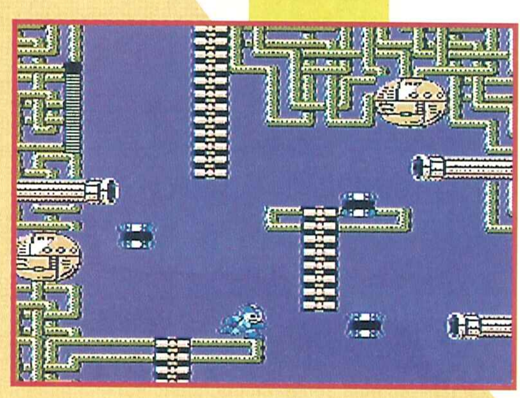
Impossamole

No hay nada mejor para el hígado que unos buenos passwords. Ahí van:

THE ORIENT: 5WW8YG592YZC
BERMUDA T. : IUDHY959G2UE
AMAZON J. : PYNIYI5H2NCZ
ICE LAND: 8P9MYP58GKQM = ALIEN PLANET

Joaquin Freixes Masif (Tarragona)





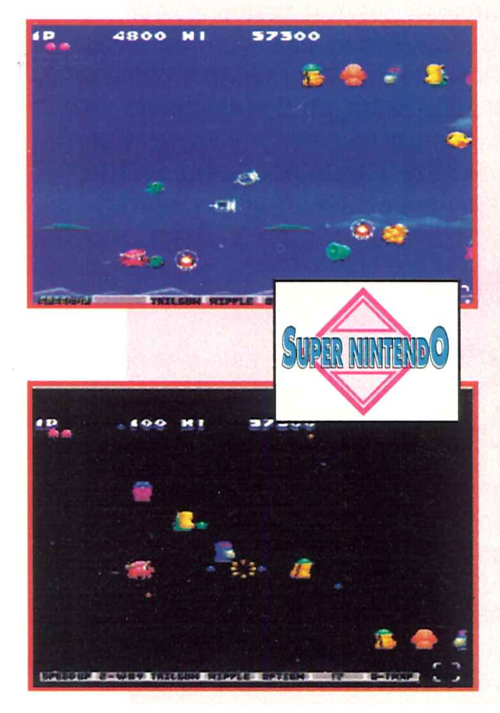




Desert Strike

Si quieres llegar muy lejos en este juego, prueba con estas claves, que te conducirán casi al final de estas fases, y con el mejor copiloto.

NIVEL DOS: LQJAQRJ
NIVEL TRES: TLJJOAQ
NIVEL CUATRO: JTEKOMK



Parodius

Iremos al grano. Pulsando estos botones durante el juego, seremos invencibles : START, L, R, ARRIBA, X, DERECHA, A, IZQUIERDA, Y, ABAJO, B, A, Y, A, Y, R, START Si queremos obtener tres superbombas, la combinación es: START, X, X, X , B, B, Y, Y, Y, A, A, A, L, R.

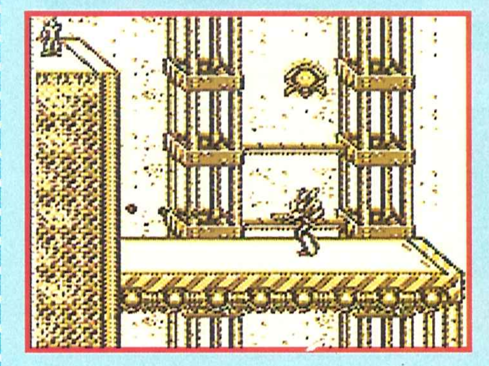
Y finalmente, para escoger fase y ser invencible, lo que hay que hacer es esto: en la pantalla de selección de jugador, poned el cursor en Big Viper y pulsad simultáneamente y durante 15 segundos ARRIBA, L, X. Aparecerá la pantalla de elegir fase, y tras hacerlo pulsaremos START.

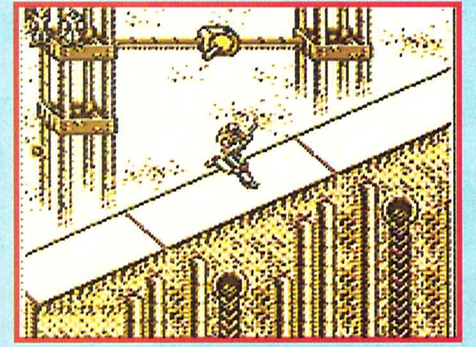
Iñaki Ruiz Virto (Álava)

Probotector

Si una de tus máximas aspiraciones con este cartucho es conseguir un truco para elegir fase, deberás pulsar esta combinación de botones desde la pantalla de título: PAUSA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZUQIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, B, A, B, A, SELECT Y START. Nada más fácil.









Shinobi II

No hay familia de maestros ninjas más famosos (con perdón de las tortugas mutantes) que la de los Shinobi. Sin embargo, si las cosas se os complican y queréis empezar en la fase final, no hay nada más fácil que introducir este código: 3FAAE

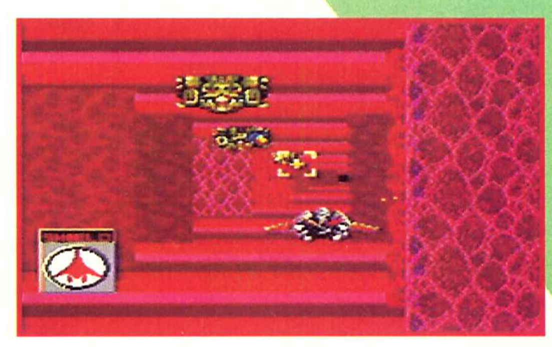


Galaxy Force

Para ser invencible, en la pantalla de presentación deberemos pulsar siete veces la pausa. Además de este sensacional truco, si completamos los planetas en el siguiente orden aparecerá un final distinto: Verde, blanco, azul y rojo.

Sergi Fernández Martínez (Barcelona)







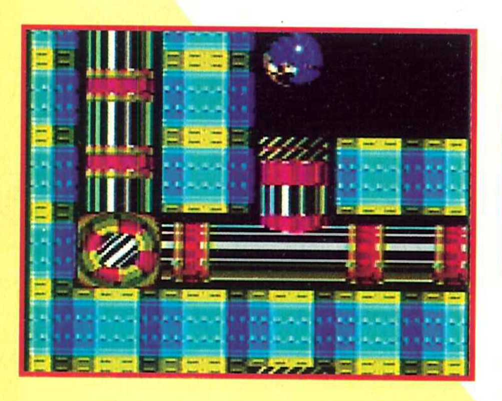
Thunder Force IV



Hemos perdido la cuenta de todos los que nos habéis escrito contándonos el presente truco para este genial matamarcianitos. Consiste en elegir en el menú de opciones (al que se accede pulsando A, B y C junto con START) la cantidad de 0 vidas, y por arte de magia consegueiremos 99 vidas por cada continue (un total de unas 600 vidas).

MEGADRIVE

Esther Fernández Olalla (Huelva)







Sonic 2

Con este truco podrás empezar en cualquier zona y cualquier acto. Debes pulsar durante la presentación (cuando se ve a Tails corriendo) la DIAGONAL ABAJO-IZQUIERDA junto con los botones 1, 2 y START. Déjalo apretado y cuando veas que Tails parpadea, oirás un sonido. Suéltalo todo, presiona START y verás que aparece el deseado menú.

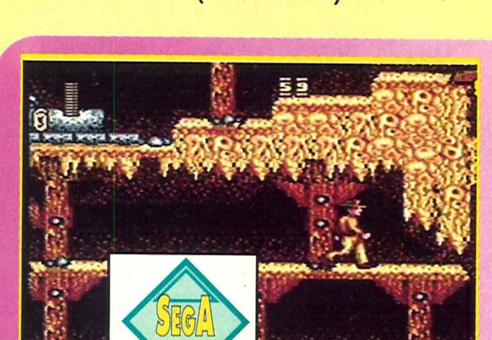
Alberto Oliván (Granollers)

Soccer Browl

También las grandes consolas tienen derecho a recopilar trucos. Ahí va uno: cuando estés jugando, enchufa el segundo mando y pulsa en él el botón de salto. De esta forma, misteriosamente, los jugadores contrarios empezarán a saltar y saltar, y será más fácil marcar por nuestra parte.

Daniel Portillo Amadeo (Madrid)

NEO GEO



Indiana Jones

Si tu látigo se te ha quedado corto, pero no quieres tirar la toalla, puedes utilizar esta "ayudita" para avanzar sin dificultades en tu misión. Para conseguir las deseadas vidas infinitas, simplemente debes activar la PAUSA y apretar diez veces el botón 1 del Pad.

Sergi Fernández Martínez (Barcelona)

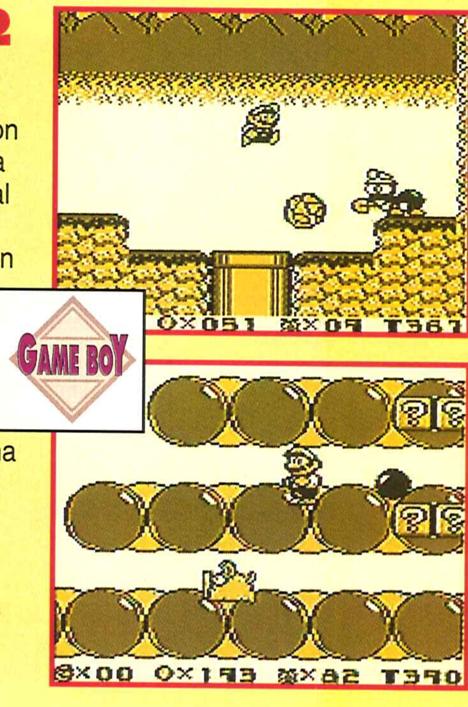
Street Fighter II

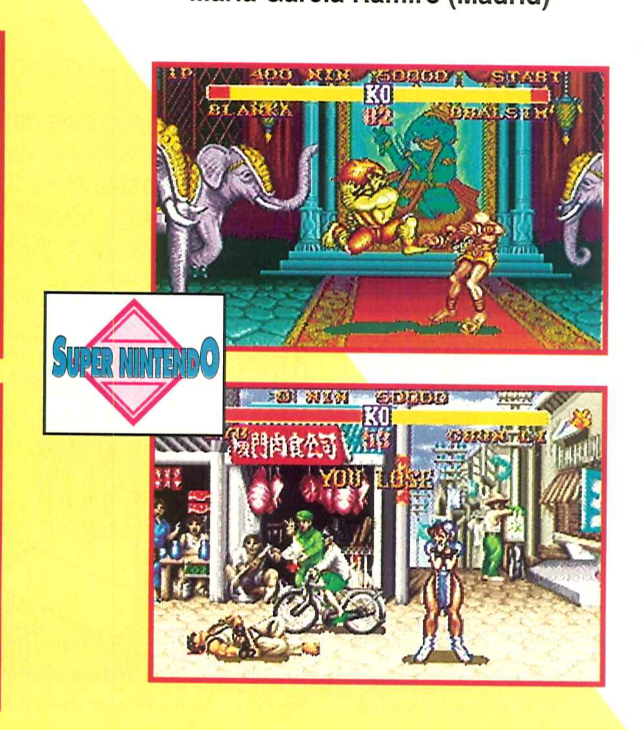
Si os creíais que este mes os ibais a quedar sin vuestro correspondiente truco para el insuperable Street Fighter II, estáis equivocados. Ahí va uno genial, del puño y letra de una consolega femenina: nada más empezar en la pantalla de título, pulsad ARRIBA, ARRIBA, DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, R , L , X, Y y ARRIBA. Si todo va bien, podréis elegir a M. Bison, Sagat, Vega y Balrog e incluso a sus sombras.

María García Ramiro (Madrid)

Super Mario Land 2

A un mega-juego le corresponde un mega-truco. Para hacerte con 99 vidas, no tienes más que ir a la fase de Hippo, tras lo cual te tiras al agua. Nadas a la izquierda y encontrarás una sabrosa interrogación que oculta una bolsa de 50 monedas. Luego, sal de la fase dándole a PAUSA y SELECT. Vuelve a entrar de nuevo, y repite la misma historia hasta conseguir las 999 monedas. Ya sólo resta ir a la máquina tragaperras por la tubería de 999, y empezar a jugar y ganar vidas como un cosaco. Si no consigues todas las vidas que quieras o se te acaban, podrás repetir todo esto tantas veces como quieras.







Robocop





Para tener vidas infinitas, simplemente hay que apretar A, B, START y SELECT al mismo tiempo, cuando aparezca el fatídico mensaje de GAME OVER.

Marc Vela Blanco (Girona)

Bill and Ted excellent adventure



No hay nada más reconfortante que saber que cuando lo desees cualquier fase estará a nuestra disposición. Y todo esto se lo debemos a Joaquín, que nos cuenta todas las claves para este juego "Gameboyano".

FASE 2: 555 - 4239
FASE 3: 555 - 6767
FASE 4: 555 - 8942
FASE 5: 555 - 4118
FASE 6: 555 - 8471
FASE 7: 555 - 2989
FASE 8: 555 - 6737
FASE 9: 555 - 6429
FASE 10: 555 - 1881

Joaquín Martín Toledano (Madrid)

Prince of Persia





Nuevos trucos para el príncipe más principesco de Persia. Mete como clave la palabra SPECIAL. El juego no la aceptará. Tranquilidad. Empieza ahora una partida, y da a PAUSA. Luego presiona B, Y, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, L, R. Oirás un sonido y podrás pulsar START y SELECT para que aparezca un menú de selección de nivel, sonido y boost.

Out Run



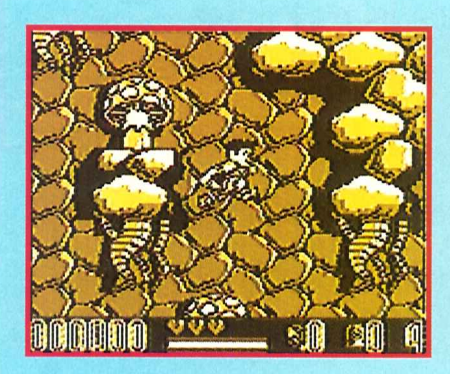
Si lo tuyo es conducir un Ferrari Testarrosa acompañado de una rubia, mientras escuchas una marchosa canción en la radio, pero el repertorio de canciones ya te lo tienes mas que aprendido, podrás acceder a la selección de músicas presionando START. Luego, cuando veas la mano sobre el botón de la radio, deberás apretar DERECHA, IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA y todas las canciones estarán a tu disposición. Para seleccionar la que más te guste, sólo debes pulsar 1.

Hook

Ojo al parche, mis piratas. Con este truco conseguirás mas energía de la que te puede proporcionar un barril de ron. En la fase "GHOST MINE", cuando pases al pirata zombie y te dirijas a bajar las escaleras, deja la cabeza al descubierto en la parte superior de la escalera. El pirata zombie pasará sobre ti provocando una bajada de energía en tu marcador de vida, pero después te compensará sobradamente. Haz esto hasta que tengas toda la energía completa.

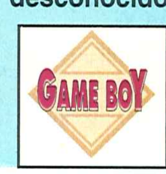


Rafael Lorente Díaz (Paradero desconocido)







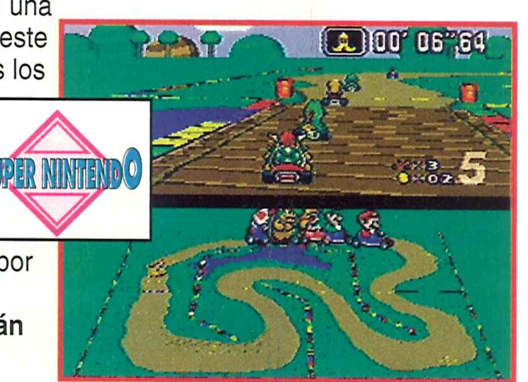


LASERS & PHASERS

Super Mario Kart

Para conseguir un auténtico "super replay", debemos hacer lo siguiente: elegir cualquier circuito en "time trail". Luego, correremos en ese circuito, pero sin chocarse ni una sola vez ni pulsar el botón de PAUSA. Cuando acabemos la carrera, nos saldrá el tiempo que hemos tardado en acabarla. Entonces, pulsaremos START y nos saldrá la nueva opción de REPLAY con la que podremos verlo todo desde diferentes ángulos. Sin embargo, si queremos verlo desde nuestra propia cámara, debemos hacer esto: una vez que estemos en este REPLAY, pulsaremos los botones L y R del control pad. (Por cierto, pulsando A e Y a la vez, nuestro personaje encogerá por arte de magia).

Javier Torrelli Durán (Málaga)



Evander Holyfield's Real Deal Boxing







Hay un modo rápido y divertido de ganar el cinturón de campeón.
En el modo Career, crea un nuevo boxeador y llámalo The Beast. Una bestia parda, verde y calva aparecerá ante tus ojos. Esta criaturita tendrá todas las posibilidades para ganar hasta al propio Holyfield.



Tennis



Para uno de los juegos deportivos más divertidos (lo bueno, aunque viejo, nunca pasa de moda) de la pequeña portátil de Nintendo, ahí va uno de los trucos más inusuales. Cuando te toque sacar a ti, no golpees la pelota cuando alcance su máxima altura, sino un poco más tarde, de forma que caiga al suelo. Si mientras está cayendo nos movemos hacia la derecha, de tal manera que conseguimos que caiga encima de la cabeza de nuestro jugador, podremos ver en el marcador cómo se nos suma un punto a nuestro favor. No podrás negarnos que jamás en tu vida habías logrado ganar un punto con tanta facilidad, y sin derramar una sola gota de sudor.

Gradius

SUPER NINTENDO

La crisis mundial parece que también ha afectado al número de créditos de los juegos más recientes. Para remediar esto, si pulsamos rápida y repetidamente el botón X, conseguiremos unos sabrosos créditos infinitos.



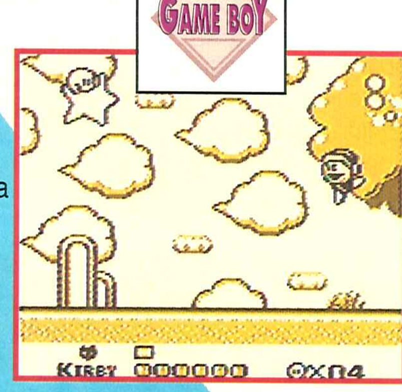


Kirby's Dreamland

GAME BOY

De vez en cuando, viene bien que en vez de facilitaros las cosas, un truco sirva para dificultároslas un poquito. Y esto es lo que ha hecho nuestro consolega Gonzalo. Si desde la pantalla de presentación pulsas a la vez los botones de ABAJO, B y SELECT, conseguirás entrar en un menú en el que podrás elegir tu energía, tus vidas y utilizar el test de sonido. Pero si pulsas los botones de ARRIBA, A y SELECT, conseguiremos jugar en un nivel más difícil.
NOTA: truco dedicado a todos aquellos que se quejan de la facilidad con que acaban sus cartuchos.

Gonzalo Casado Hernández (Málaga)



Sonic 2

Para todos los seguidores, que cada vez sois más y seguro que seguís aumentando, del puercoespín favorito del mundo consolero, allá va especialmente dedicado este par de trucos que nos envía nuestro amigo Salvador.

Para elegir el nivel, en la pantalla de OPTIONS nos dirigiremos sin dudarlo lo más mínimo al SOUND TEST, donde tendremos que escuchar (aunque sólo sea un trocito) las siguientes canciones :19, 65, 09 y 17. Después, iremos a la pantalla de presentación (con START) y elegiremos 1p GAME. Luego, con A y START simultáneamente, accederemos al menú de niveles y músicas.

Con este otro truco, podremos lograr 14 continues. Volvemos a la pantalla OPTIONS y escuchamos parcialmente estas melodías: 19, 65, 09, 17, 01, 01, 02 y 04. Sin embargo, esto tiene el inconveniente de que en el transcurso del juego, sólo podremos escuchar la melodía número 4, y no gozaremos del maravilloso sonido FX. Pero os aseguro que saldréis ganando con el cambio.

Salvador Solé (Barcelona)

Lotus Turbo Challenge



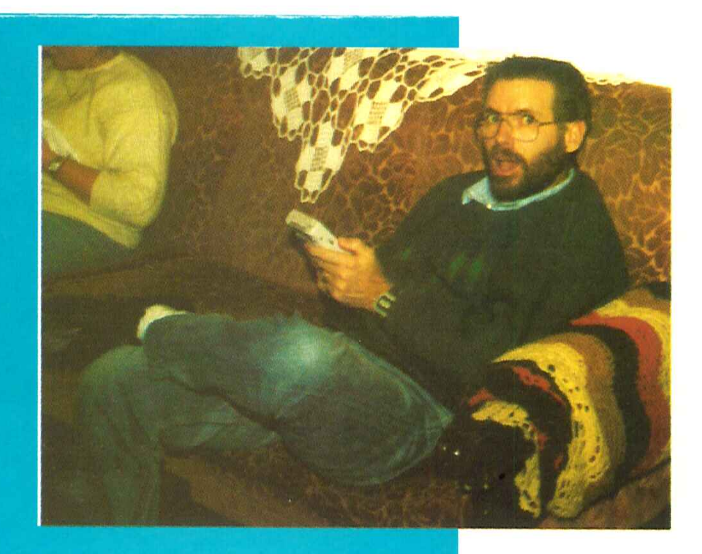


Especialmente dedicado a todos aquellos que vibréis con el mundo de la velocidad sobre cuatro ruedas, aqui tenéis los passwords de todas las fases de uno de los mejores juegos de coches que jamás han pasado por los mando de la Mega Drive.

Nivel - Password
Night - Sleepers
Fog - Herbert
Snow - Business
Desert - Applepie
Interstate - Standish
Marsh - Mallow
Storm - Tea Cup

Con esta "ayudita", no tendréis ninguna excusa para convertiros en los ases del volante, sean cuales fueren las condiciones del terreno o con la climatología adversa, y emular al mismísimo Carlos Sainz.

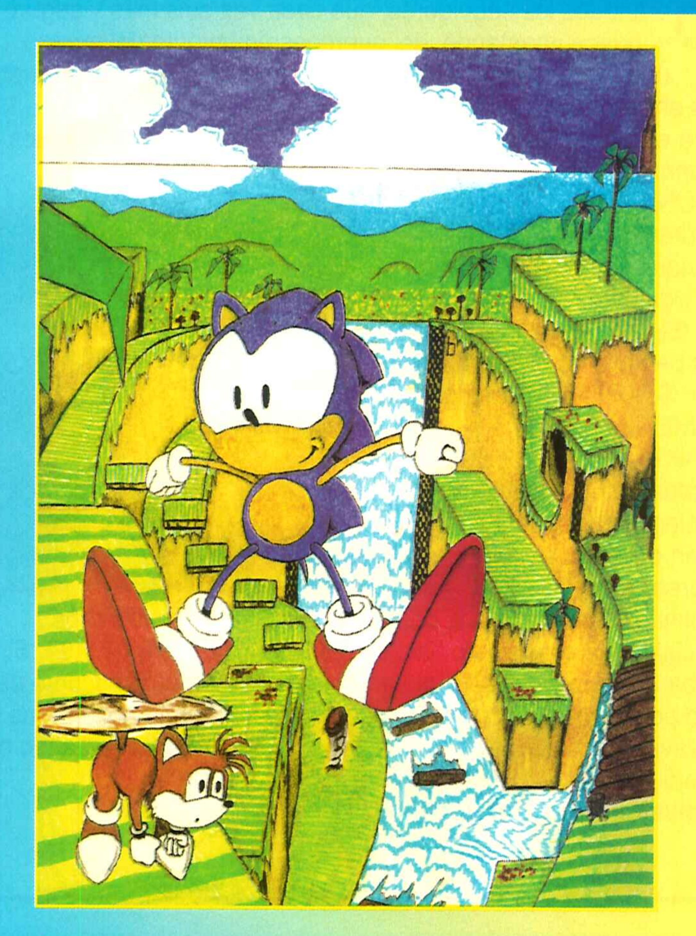
¡Qué LOCURA!



Los padres también consolean

Y ahora tenemos pruebas irrefutables para demostrarlo. Mucho que si deja la consola que ya es hora, no juegues más y estudia, te vas a volver tonto de tanto darle a la maquinita... y cuando nos damos la vuelta, son ellos los que nos birlan un cartucho y se ponen a consolear como el primero. No sé si vosotros habéis pillado a vuestro padre (o madre) de esta guisa, pero lo que está claro es que el papá de **Maikel Culton Pérez (Málaga)** ya no puede decir eso de :"No, si a mí no me gusta jugar".

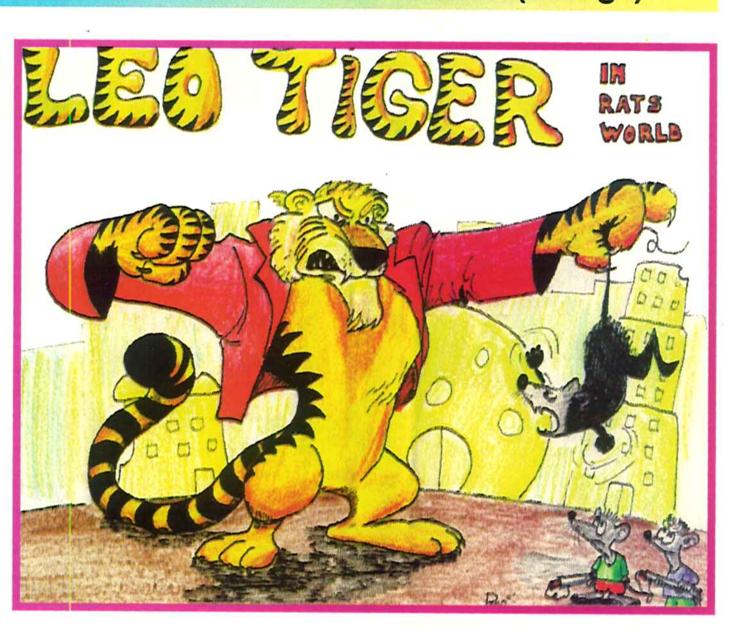
EL DIBUJO DEL MES



Muy bonito el dibujito de Sonic que nos ha confeccionado nuestro amiguete José Manuel. Y un hurra por su madre, que ha sido la consolega de primera que nos lo ha mandado. Si hubiera muchas madres como ella...
Enhorabuena por tu estupendo dibujo y por la madre tan simpática que tienes. Cuídala, que se lo merece.

José Manuel Alba Barroso (Málaga)

MASCOTA



Leo Tiger, el terror de las ratas

Derechito de Bengala, haciendo escala en Malasia, Singapur, y Valderrubias, ha llegado el tigre de los tigres, el exterminador, el terror de las ratas. Sí, tenéis razón. Muy valiente no debe ser cuando se mete con unos bichitos tan pequeños. Pero con lo que ha costado traerle, algo había que decir...

Francisco Polo (Zaragoza).

PROTAGONISTA TÚ



Jake y Elwood, los archifamosos Blues Brothers, han decidido cambiar su fisonomía para recorrer con más soltura la ciudad del sheriff McGraw. Como no tenían muy claro qué cara ponerse, han llamado a la redacción de esta genial revista y les hemos dado la solución. Bueno, en realidad ha sido **Mario Romero Muñoz (Madrid)** el que nos ha prestado su imagen y la de su amigo para este radical cambio.

LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	Paper Boy 2	Spanky's Quest	E .F Champ
NINTENDO	Die Hard	Four Player Tennis	S Board C.
GAME BOY	Paper Boy	2 Top Gun	Dark Man
MEGA DRIVE	Ariel	Home Alone	James Bond
M. SYSTEM	Wimbledon T	G Loc.	Space Gun
GAME GEAR	Ax the Battler	Putt & Putter	Solitaire Póker

COLABORADORES.

Han colaborado en hacer posible este Top de los peores:
Francisco Morcillo Fortea (Albacete).
Antonio Jesús Fernández (Ciudad Real).
Sergio Carilla Latorre (Zaragoza).
José Javier Estrada (Almería).
Juan Pedro Muñoz Santos (Madrid).
Alberto García Couzo (La Coruña).

EL SENSOR

MOLA

- Las suscipciones de Hobby Consolas que regala Duracell.
- La nueva generación de cartuchos con chip FX.
- Las noticias que nos adelanta The Elf.
- Las explicaciones, consejos y trucos de Hobby Consolas para terminar los juegos.
- Que aparezcan nuevas revistas como Todo Sega y Nintendo Acción.
- Los Game Master de The Elf.
- El Super Star Wars.
- Que esta revista ya se anuncie por la tele.
- Que se preparen tantos juegos de 16 megas.
- Tener la Neo Geo.

NI FU, NI FA

- Que todo el mundo pregunte sobre el Street Figther II a Yen.
- Que en la Contralista no haya sitio para Neo Geo.
- Que ya no aparezca la Lynx por ninguna parte.
- Que los vales de descuento siempre sean para los cartuchos malos.
- Que The Elf te ponga los dientes largos.
- No saber dibujar bien para salir en ¡Qué locura!
- Que Hobby Consolas sólo sea mensual.

NO MOLA.

- Que no salgan juegos en condiciones para la Master System.
- Que en España no podamos jugar con Goku y compañía.
- Que no se puedan comprar todas las consolas, juegos y accesorios que hay en el mercado.
- El precio de los cartuchos.
- Que Game Master no tenga más páginas.
- Que los usuarios de Mega Drive aún no puedan disfrutar del Street Figther.
- Que haya gente a la que no le gusten las consolas.
- Que haya sitios a los que no llegue Hobby Consolas.

Han realizado este sensor

Muchos consolegas (aunque menos de los que nos gustaría) han colaborado en la elaboración de este Sensor. Ahí van sus nombres:
- José Benítez Amado (Córdoba).
- Iván Rodríguez Suárez (Madrid).
- José Javier Estrada (Almería).
- Segio Carilla Latorre (Zaragoza).
- Pedro Moreno Burguillo (Cádiz).
- Antonio J. Fernández de Simón (C. Real).



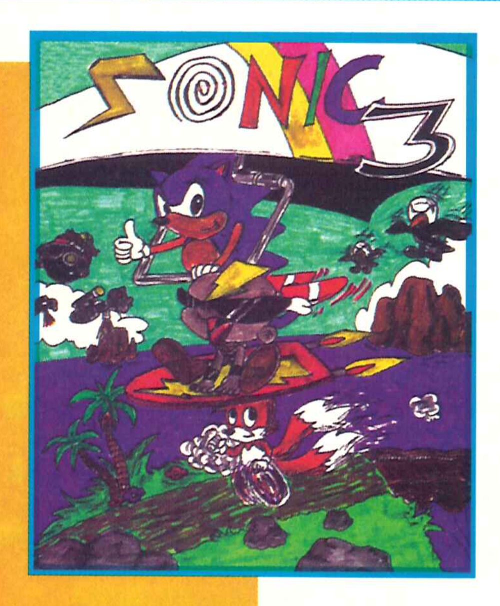
Mario Vs Bart



Como podéis ver, no parece que las relaciones entre el italiano más famoso desde Colón y el gamberro más gamberrete de todos los tiempos sean muy amistosas. Echando mano del fino instinto que nos caracteriza, hemos llegado a la conclusión de que son simples disputas futboleras. ¿Cómo lo hemos deducido? Ya veis, inteligentes que somos...

María Cano López (Valencia).

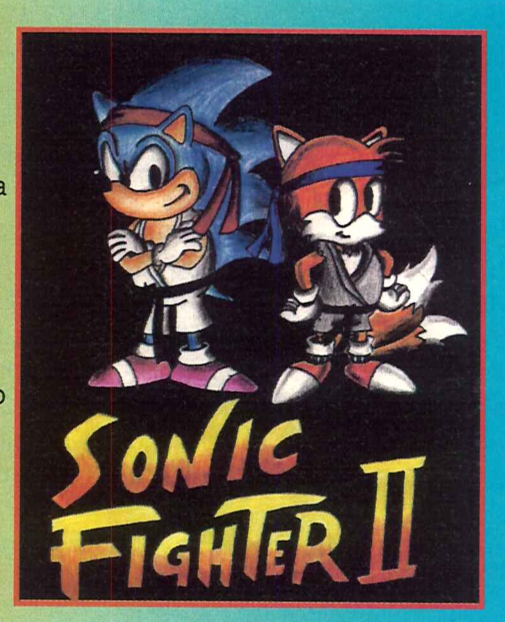
El Sonic más heavy



Haciéndose el duro y a ritmo de rock, llega el Sonic del año 2.000. Más marchoso y con más ganas de guerra que nunca, reaparece dispuesto a no dejar de Robotnik ni los bigotes. Claro que con compañeros de armas como los que él tiene, seguro que le resulta sencillo.

Miguel Angel Rodríguez García (Tenerife).

Sonic Fighter II



Sonic y Tails no eran capaces de seguir esperando a que el Street Fighter saliera para Mega Drive. Así que ni cortos ni perezosos se han montado su movida particular. Y hay que decir que se lo están pasando como enanos con su particular versión Champion Edition. Claro que, ¿cuándo no se lo pasan bien estos dos simpáticos amiguetes?

Francesc Piñas Dalmau (Tarragona).



¿Súper Fabio?

El hermano secrteto de Mario y Luigi ha decidido salir de su forzado anonimato, para demostrar que es el mejor, el más rápido, el más divertido y el más modesto. ¿Logrará desbancar a sus famosos hermanos?

Roberto González (Vizcaya).

Huelga de mandos caídos

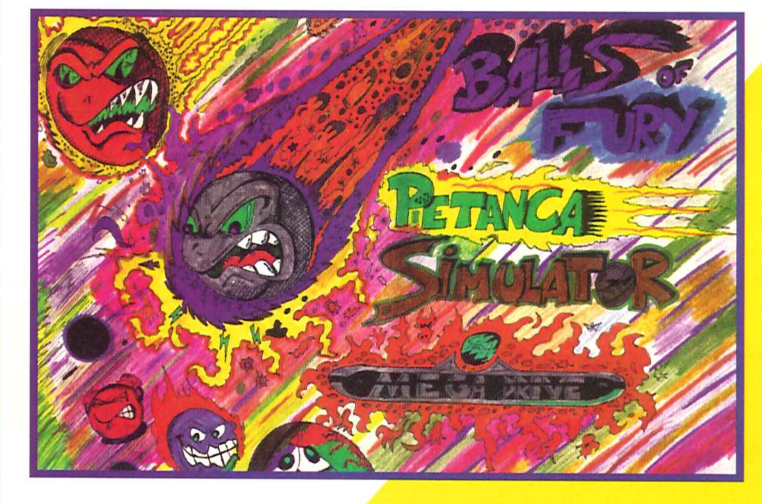


Parece que ser que los protagonistas de nuestros juegos preferidos están más que hartos de llevarse todos los mamporros del mundo, y han decidido plantarse de una vez por todas: o les tratamos mejor, o tomarán serias represalias. Más vale que tengamos más cuidado, porque si no... **Montse Salvat Batalla (Tarragona).**



Dragon Ball Z

Nuestro queridísimo consolega **Francisco Javier Vargas Atienza (Cádiz)** nos ha mandado una estupenda recopilación de dibujos de la que parece ser su serie preferida de la tele. Aquí tenéis el interesante botón que sirve de muestra. Por mucho que nos gusten Goku y compañía, no los podemos poner a todos (aunque tampoco nos importaría, Javier)



Balls of Fury: petanca simulator

Con este original y atractivo simulador de petanca Made in Villaconejos, ya no habrá abuelito que tenga excusa para echarse una partida a su juego preferido. Ni la lluvia, ni el reuma, ni los achaques son ya motivo para no divertirse, porque ha llegado Balls of Fury.
José Daniel Zueco (Zaragoza).



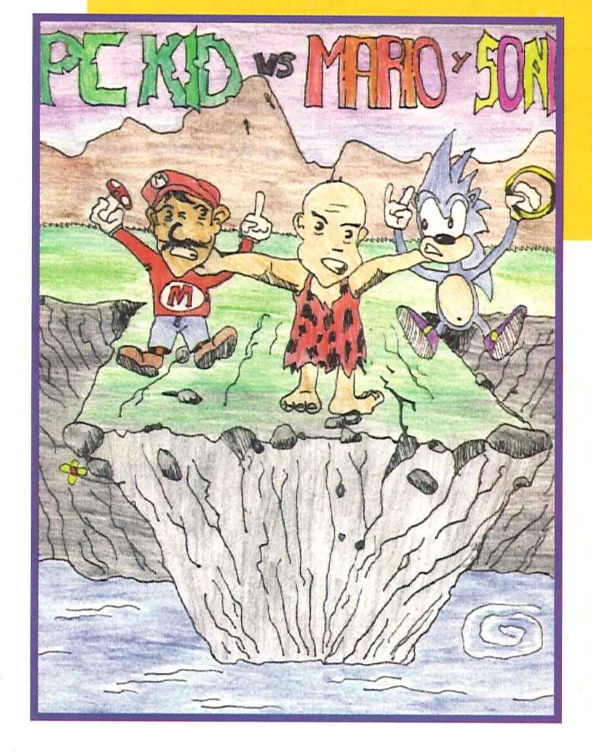
Todos con el Mega CD

Nadie, incluido Mario, se ha podido resistir al encanto de la supermáquina de Sega. Su poderío ha hecho cambiarse de bando hasta a los personajes de Mario World. Pero es que el invento no es para menos, ¿verdad?
Antonio Jiménez Cortés (Málaga).

PC Kid puede con todos

Para el personaje enseña de Nec, no ha sido muy complicado deshacerse de dos terribles rivales como Mario y Sonic. Lo único que ha tenido que hacer es utilizar la cabeza, y todos sabemos que en eso está muy puesto el chavalito de las cavernas. Y es que un cabezazo a tiempo, sirve para tumbar al peor rival.
Elsa García Gironés (Barcelona).







El mega-ligón

Sonic es un ligón de armas tomar y nunca da una conquista por perdida. Aquí tenéis la prueba: ha viajado hasta las profundidades oceánicas con la inteción de camelar a la dulce sirenita Ariel, con permiso del Mario-monstruo de las cavernas, claro.
Rafael Cruceiro Sánchez (Cádiz).





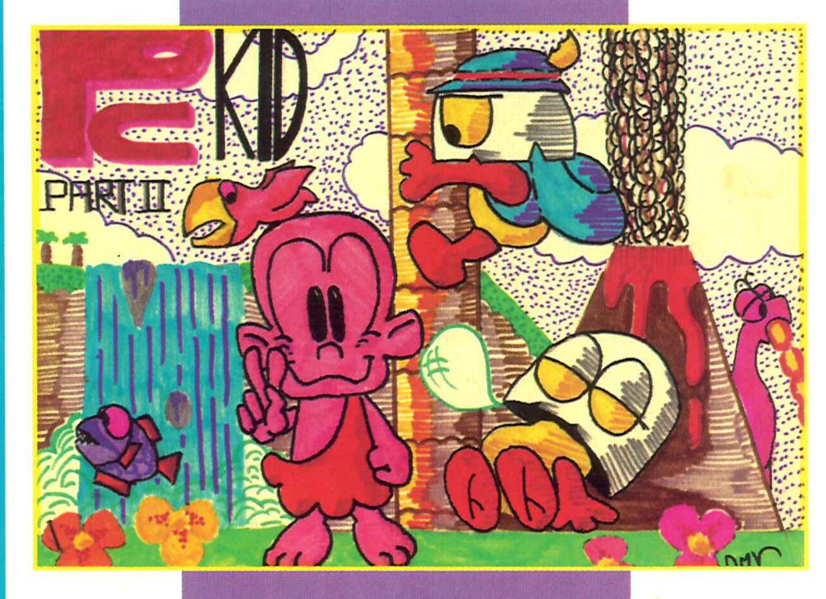
Sonic cambia de bando

Lo cierto es que los responsables de la Súper Nes le pagan muy bien por hacer de puercospín anuncio. Y como podéis ver, como modelo no tiene precio. **Jonay Sánchez Fernández (Alava).**



Bart tiene problemas

Y la culpa es tuya, consolega **Roberto González (Vizcaya).** ¿Cuántas veces tenemos que decirte que los cartuchos de Game Boy son para la Game Boy y los de NES son para NES? Vas a terminar haciéndonos el lío a nosotros también con eso de empeñarte en mezclar las cosas. Por cierto, ¿ésta qué revista es?



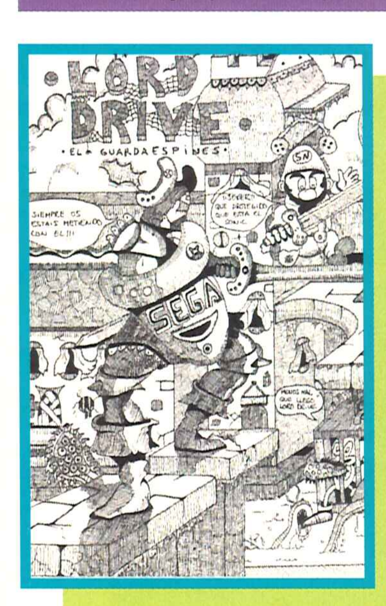
LA MODESTIA DEL NIÑO PREHISTÓRICO

Este cabezón consolega llamado PC Kid se considera el mejor y más hábil protagonista de videojuegos. Nada más lejos de nuestras intenciones que desmentirlo (apreciamos mucho nuestras cabezas). Pero nos parece que podía ser un poco más modesto, ¿no es cierto?
David Martín Vayá (Valencia).



El Inspector General

A Mortadelo y Filemón se les ha acabado las partiditas consoleras en horarios de oficina. Por lo visto, al nuevo Inspector General de la T.I.A. le gustan más los culebrones venezolanos que las aventuras de Sonic. Bueno, peor para él. **Fernando Ballesteros Romero (Toledo).**



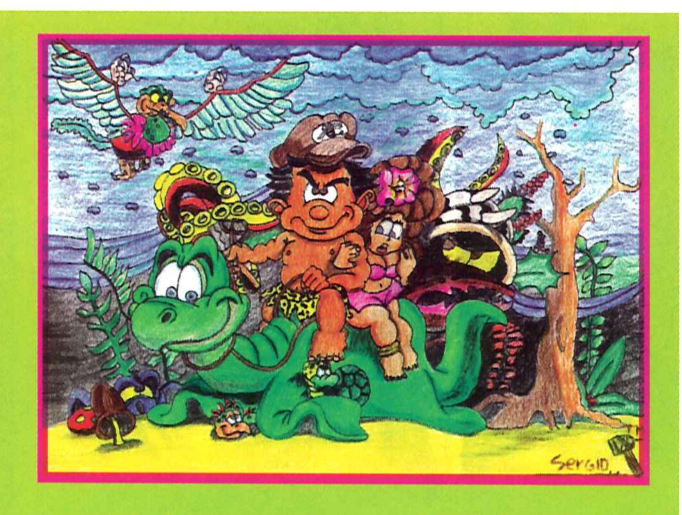
El guardaespines

Mario ha intentado por todos los medios llegar hasta el escurridizo Sonic, pero le ha sido imposible. ¿Que por qué? Pues porque éste cuenta con la ayuda de un enorme caballero negro llamado Lord Drive, un luchador de armas tomar.
Oscar Sánchez López. (Barcelona).



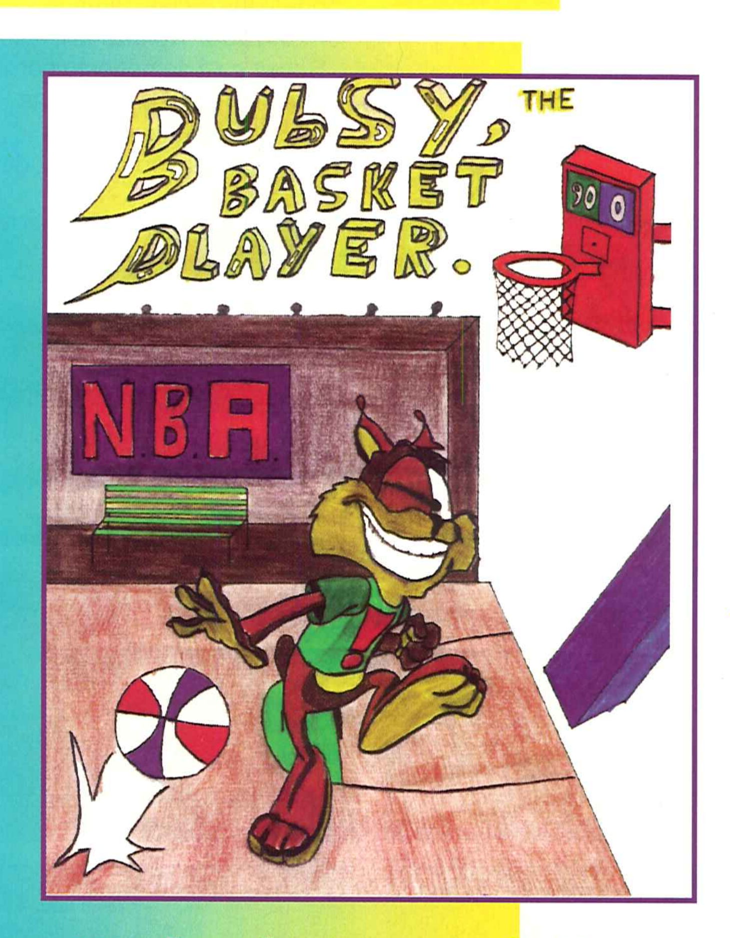
¡ES LA BOMBA!

Este chico no tiene arreglo. Resulta que tiene locos a todos los habitantes de consolandia con su manía de lanzar bombitas a todo el mundo. Y por lo que podemos ver en el dibujito del consolega **Javier Teixidó Gaibar (Huesca),** esta vez se ha pasado de la raya dejando K.O. a Mario. Que tenga los ojos abiertos, porque la replesalia del italiano puede ser terrible.



MASTER HIGGINS AL ATAQUE

Armado hasta los dientes, montado en un camptosaurio y con su novia a la grupa, el héroe de Adventure Island se dispone a arrasar toda la isla hasta encontrar su desaparecida Super Nintendo. Si yo la tuviera, no dudaría un momento en devolvérsela. **Sergio González Fernández (Asturias).**

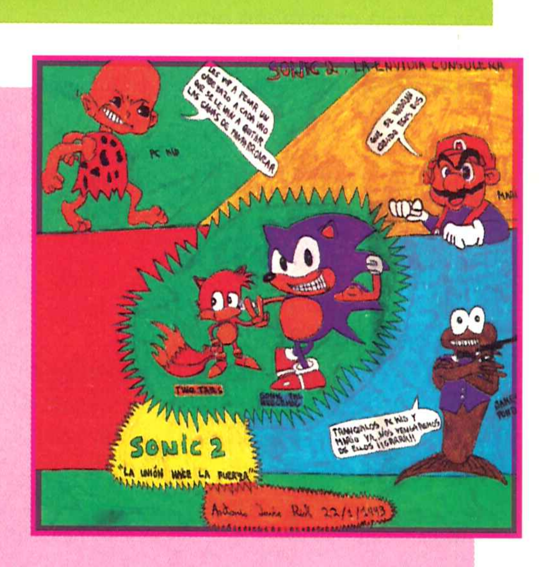


Un basket muy felino

El simpático gato Bubsy ya se ha convertido en todo un ídolo de los buenos consolegas. Y es que como el animalito hace de todo y todo bien... Como que los Lakers ya le han ofrecido un contrato millonario. **Carlos Pérez de Inza (Madrid).**

Envidia consolera

Algunos personajes están urdiendo un plan para acabar con Sonic y Tails. La razón: la envidia les corroe. **Antonio Lavie Riol (Cádiz).**



La "bola" de PC Kid.

¿Por qué se reirán con tantas ganas Mario y Sonic del pobre PC Kid? ¡Ah!, parece que la gracia está en que su cabeza tiene cierto parecido con la bola. Pus tampoco es de buenos consolegas reirse así de un amigo (Je, Je, Je). **Juan Gabriel Coral (Madrid).**





Este mes no voy a sorprenderos con una gran lista de lanzamientos para los próximos meses. Tan sólo voy a tratar dos temas, uno de máxima actualidad como es Bubsy, de Accolade, y otro recuperado del pasado, la Super Grafx, una consola mítica que NEC lanzó en edición limitada hace unos años pero que, por fin, ha caído en mis brazos.

Bueno, eso sin contar con que -por fin-, me he decidido a contestar vuestros miles de cartas que ya inundaban gran parte de la redacción.
Pero empiezo por el principio.

Bubsy, una mascota de 16 megas.

Si hay un claro candidato a convertirse en juego del año para **Super Nintendo y Mega Drive,** es, sin duda, **Bubsy the Bobcat.** Después de cientos de rumores y medio-noticias en cantidad de revistas del gremio, tan solo yo, **The Elf,** voy a mostraros en exclusiva auténticas pantallas Super Nintendo del juego finalizado, para que observéis detenidamente las excelencias de la nueva mascota de Accolade.

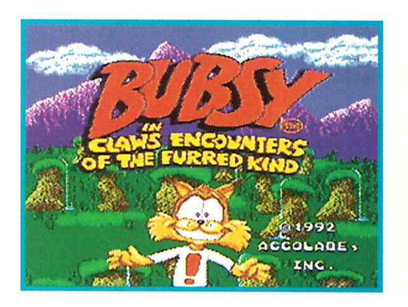
Bubsi ya es sobradamente conocido muchos meses antes de aparecer en nuestro país. Y cuando la fama precede a la estrella...

Bubsy the Bobcat está inmerso en la escalofriante cifra de **16 megas** comprimidas. En Street Fighter estaban sin comprimir, y es que tan solo el gato posee **40 animaciones** diferentes, **12 formas de perder la vida** y otras tantas animaciones para cuando nos quedamos quietos, al borde de un abismo, al final de una fase...

Para realizar este juego, Accolade y el grupo de programación **Solid Software** ha empleado más de un año y una plantilla que supera las **veinte personas.**

Todo ha sido cuidado hasta el más mínimo detalle. Diez de estas personas se han encargado de la animación y escenarios y la composición musical del juego ha corrido a cargo de un sólo hombre, **Matt Berardo** sobre las poderosas teclas de un **sintetizador Roland MT 32.**

Bubsy está compuesto por **16 fases** normales, algunas de las cuales alcanzan 30 pantallas de largo por diez de



Pronto, en Junio, disfrutaréis como locos con las aventuras de Bubsy the Bobcat.



Aquí podéis ver a Bubsy encarando el peligro con total tranquilidad y arrogancia.



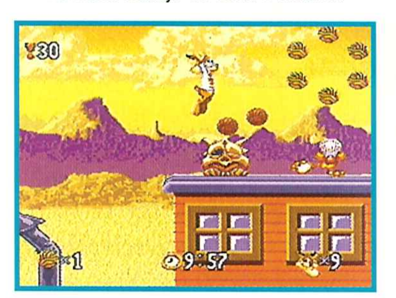


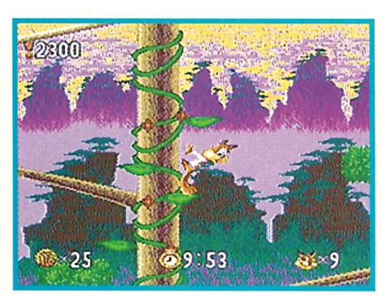






La calidad técnica de Bubsy está fuera de toda duda, os lo aseguro. Tan solo echad un vistazo a las pantallas y observaréis el increíble trabajo de Solid Software.





Nuestro protagonista posee cuarenta animaciones diferentes, lo cual le convierte en uno de los personajes más "animados" de la historia del videojuego.



alto y un sifin de pantallas, bonus y fases secretas. La calidad técnica del juego es **realmente impecable** y desde la primera fase he sido poseído por **4 scrolles simultáneos** de precisa suavidad, la simpática compañía de un gran protagonista y una jugabilidad bastante atrayente.

Super consola, Super Grafx

Cambio radical de tema. Quizá algunos de vosotros hayáis leído en alguno de mis reportajes el nombre de la consola más potente de NEC, **Super Grafx.** Esta poderosa máquina es una versión mejorada de la conocida **PC Engine/Turbo Grafx,** permitiendo una total compatibilidad con ella y añadiendo a su catálogo algunos de los juegos más sorprendentes y desconocidos de todo el reino consolero.

El nacimiento del penúltimo prodigio de NEC vió la luz durante una de las épocas más prósperas y felices de PC Engine, las navidades de 1989. Antes de conocer el nombre y características de la Super Grafx se rumoreaba la

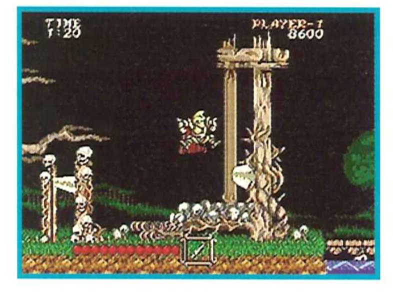


aparición de una **PC Engine 2.** La sorpresa inundó Japón cuando se conocieron los detalles de la nueva consola.

Las innovaciones sobre el anterior modelo, Turbo Grafx, no eran muy llamativas pero sí lo suficientemente poderosas como para atraer las miradas de medio Japón. La Super Grafx poseía **2 coprocesadores gráficos, 32 K de memoria Ram, 128 de Video Ram, 1024 colores simultáneos y 128 sprites en pantalla,** unas características técnicas bastante llamativas en su momento e incluso en nuestros días.

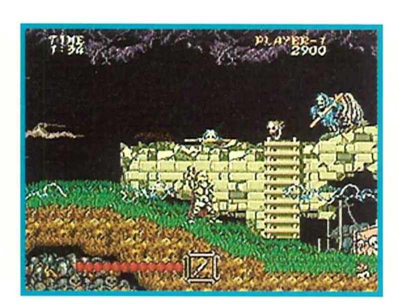
El precio de la máquina en Japón ascendía a 40.000 yens, unas 32.000 pts al cambio. La fabricación de la consola iba a ser restringida a una edición limitada de **50.000 unidades para todo el mundo,** en especial Japón.

Pronto las tiendas de importación situaron el valor de esta consola en 60.000 ptas y las mentes jugonas del planeta comenzaron a soñar...







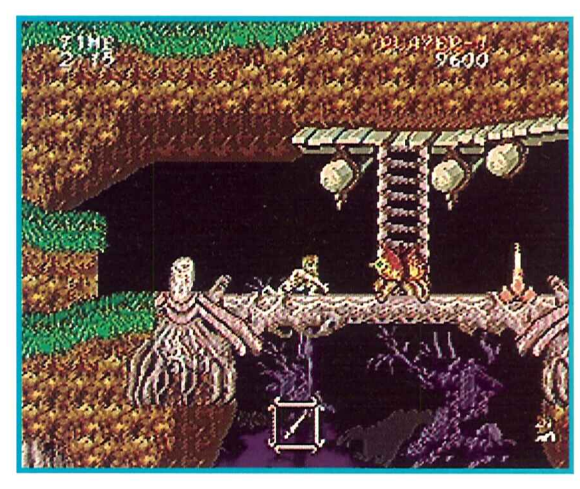


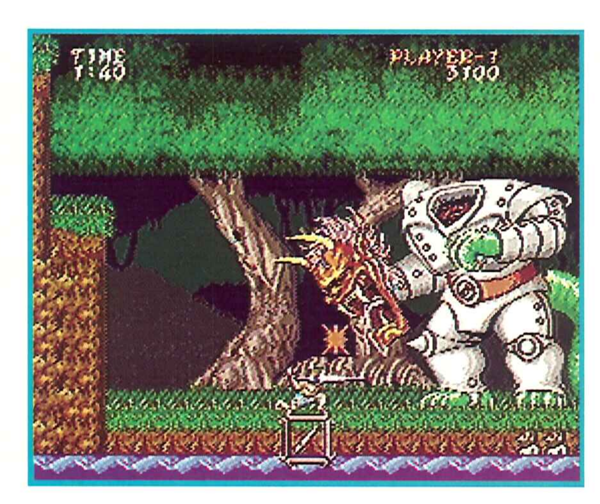






Pero la cosa no acabó aquí y **NEC Avenue** lanzó al mercado el periférico más caro jamás lanzado para una consola. Esta aparato llamado **Power Console** envolvía a la Super Grafx y convertía en una auténtica **cabina de pilotaje:** volante, joystick, cuatro botones, auto fire, reloj, calculadora, palanca de marchas, capacidad para diez juegos, Turbo Tap incluído, auto repetición de partidas y la posibilidad de salvar partidas. Ahí es nada. El precio era tan impresionante como el periférico, **¡50.000 pts!.**





Los juegos que salieron para esta consola fueron muy pocos, apenas una veintena. Los más sorprendentes fueron **Ghouls'n Ghosts, Strider, Galaxy Force 2, Aldynes, Battle Ace, Darius Plus, Granzort y 1941.** Todos ellos eran verdaderas maravillas de la tecnología lúdica y sin duda las mejores versiones que se han hecho para una consola.

Para que podáis deleitaros con las formas e imágenes de la mítica Super Grafx, os invito a observar su alucinante diseño y unas pantallas de uno de sus clásicos, Ghouls'n Ghosts, la mejor versión del genial clásico de Capcom.

Pese a su ligera antigüedad todavía sueño con la posibilidad de verla hábilmente distribuida en España. Así son los sueños de un purista.

THE ELF

EL BUZON DE LOS "GAME MASTERS"

Por fin y **tras varios meses de engaño, calumnia y falsedades varias** contestaré o comentaré algunas de vuestras exiguas y débiles cartas. Intentaré hacer caso a quienes merezca la pena y dar su merecido a los aprendices arcadianos.

Saludos a **Mario J. Gómez** , de Sevilla. Muy interesantes las pantallas que has incluído en tu carta, sobre todo las del **Silpheed de Game Arts**. ¿Será mejor que el Starwing ?, de momento lo dudo, pero pronto lo observaré de cerca y lo mostraré al mundo entero.

Biel Cussó, de Barcelona, me cuenta lo del **Links para Mega CD.** Ya lo sabía, pero no me importa repetir que este **espectacular simulador de golf** viajará a Sega. Gracias por tus felicitaciones. ¡Ah!, y muy generoso tu ofrecimiento de regalarme unas pantallitas del Bola de Dragón Z. A ver si la próxima vez mandas algo más vistoso, hijo. Es broma almendro. Y, como ves, he decidido poner tu nombre.

Comprendo la voracidad de **un lector anónimo (Nº1)** a la hora de engullir imágenes de **Mega Drive**, pero conseguir información, juegos y material de **Super Nintendo** me resulta mucho más fácil. Respecto a mis gustos siento una especial atracción por Super Nintendo y opino que la Mega Drive sufre con la presencia de algunos juegos ligeramente lamentables. Nunca esperes ver pantallas de 8 bits en mi sección.

Rafa (**Rafael López Casares,** de Sevilla, para los amigos). Me alegra que pienses así de esas alucinantes máquinas niponas, **los MSX.** Pero la última versión de esta familia inagotable, en Japón, se llama **Turbo R** y duplica en características técnicas a los MSX 2+. Si quieres información de juegos y cartuchos MSX, hay **un club impresionante en Zaragoza.** Dos de los mejores y más o menos recientes cartuchos que conozco son el **Solid Snake 2 de Konami** para MSX 2 y el **Seed of Dragon de Turbo R.** Gracias a tí.

La compañía de **Neo Geo** no es NEC, perrillo de monte, es **SNK.** La consola de NEC es uno de los más ambiciosos proyectos de los últimos tiempos y es muy posible que antes de navidad ya sepamos algo de ella. Y los bits "podrían definir" la calidad de una consola, pero los megas del cartucho no. Las culpas de esta respuesta a **Juan Jiménez Mora,** de Barcelona.

Gracias a **Manuel Gonzalez Otero,** Andorrano él, (con perdón), por el despliegue de pantallas en blanco y negro de la popular publicación francesa. Por cierto, ¿Sabías que existen **fotocopiadoras en color**?. Es otra broma, hombre. El **Mega CD** puede almacenar hasta **540 megabytes** y la **Neo Geo 41,5 megabyts.** Las capacidades gráficas de la Mega Drive permanecen casi inalteradas. Los próximos juegos de lucha para Mega Drive serán **Street Fighter 2 y Real Fighters.**

Contesto ahora con placer al valenciano **Dan Alfaro García.** Me ha gustado tu despliegue informativo sobre el **Mega CD,** parece que te gusta, ¿eh?. Tus informaciones sobre los nuevos chips gráficos para cartuchos de Mega Drive son correctas, pero no completas. Pronto sabrás porqué lo digo. Antes de la **Giga Drive,** saldrán a la venta la **Mega Drive 2 y el Sega CD**, con las mismas características que el anterior, pero con un diseño realmente atractivo.Yo también.

Me alegro que te apasione mi casi perfecta sección, **J.B.B.** Las desgracias y alegrías **del sistema PAL** sólo las pagamos los asiduos a las consolas. Las consolas **NTSC o Scart** funcionan un **17 por ciento más rápido** y nos permiten, si el juego utiliza toda la pantalla, que todas las pulgadas de nuestro televisor entren en acción. Los precios de cartuchos Nintendo para Europa son prácticamente iguales. El placer es caro, amigo. Por cierto, hay bastantes menos juegos de Super Nintendo de los que dices, almendrón. Y lo siento, pero posiblemente la jaguar nunca salga al mercado.

SÓLO PARA ADICTOS



PORQUE hemos realizado un fichaje estrella para descubrirte los secretos del mejor jugador de la NBA, en el programa de baloncesto más espectacular de todos los tiempos: «MICHAEL JORDAN IN FLIGHT».

PORQUE hemos rebuscado en las leyendas y el folklore para mostrarte las primeras imágenes de las dos últimas producciones de Infogrames: «SHADOW OF THE COMET» y «LA BELLA Y LA BESTIA».

PORQUE hemos viajado hasta el corazón de un chip para explicarte todo lo que necesitas saber sobre la nueva máquina de Commodore: el AMIGA 1200.

PORQUE nos hemos sumergido en un mundo virtual para enseñarte las más novedosas técnicas en imagen sintética vistas en la feria de «IMAGINA 93».

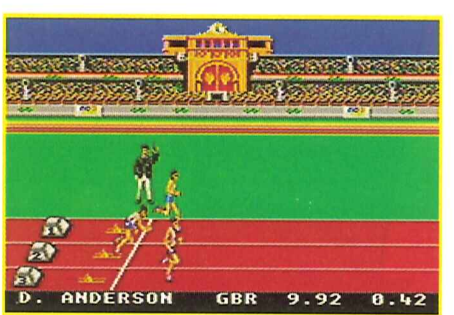
Y PORQUE nos hemos propuesto que disfrutes con los mejores cartuchos del momento en nuestra sección de consolas...

MICROMANÍA, LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS MÁS GRANDE DEL MUNDO



¡Hola, amigos! ¿Qué tal andamos? Seguro que impacientes, esperando como locos las vacaciones de Semana Santa para poder pegarle a la consola durante todo el tiempo que queráis. Así que, para que durante esas fechas podáis disfrutar a tope, aquí está vuestro amigo Yen para aclararos todas las dudas que tengáis sobre cualquier juego. Y si os surge alguna más, y estoy seguro que así será, no olvidéis que podéis escribirme a:

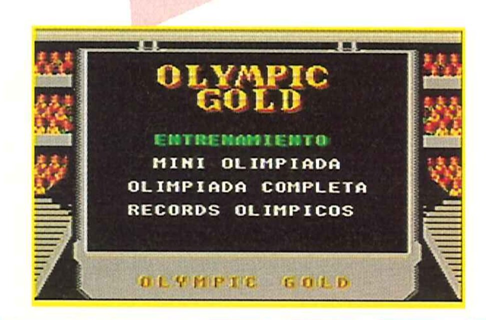
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos, Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID
indicando en una esquina:
TELÉFONO ROJO.
¡Ánimo, espero vuestras cartas!

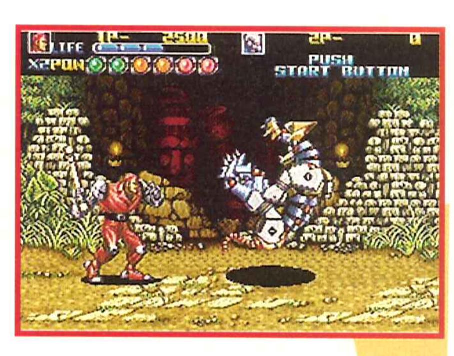


A Todo Deporte

Hola Yen. Tengo una Game Gear, una Turbo Grafx y unas preguntas que hacerte: 1- ¿Me podías aconsejar juegos buenos de deportes para estas consolas? 2- ¿Cuándo va a salir el CD Rom para la Turbo Grafx? 3- ¿Me podrías decir por orden los cinco mejores de la Turbo y la Game Gear? Gracias y adiós.
Angel Barroso (Madrid)

1- El Tenis y el Formation Soccer son muy, muy buenos para la Turbo Grafx. Para la Game Gear, los mejores son Olimpic Gold y Super Kick Off.
2- En Japón lleva bastante tiempo el CD para PC Engine -la Turbo Grafx japonesa-. Antes que comprarte un CD para ella, es mejor que esperes a que alguien distribuya la Turbo Duo, que es como una Turbo Grafx con un CD, y tiene mayores prestaciones.
3- Turbo Grafx: -PC Kid 1 y 2 -R Type -Vigilante -Splatter House G.Gear: -Olimpic Gold -Chakan -Super Kick Off -Super off Road -Prince Of Persia.







La Mejor Del Mundo

¿Qué hay de nuevo Yen? Verás, voy a comprarme la Neo Geo, y quisiera que me resolvieses unas dudas: 1- ¿Es cierto que la Neo Geo es la mejor consola del mundo? 2- ¿Cuánto cuesta un joystick de Neo Geo? 3- ¿Qué juego me recomiendas: King Of The Monsters II, Last Resort, Ninja Commando, World Heroes, Robo Army o Blue's Journey? Indícame la dificultad de cada uno. 4- ¿De qué va el juego Sengoku? Gracias.
Miguel Angel Sánchez (Almería)

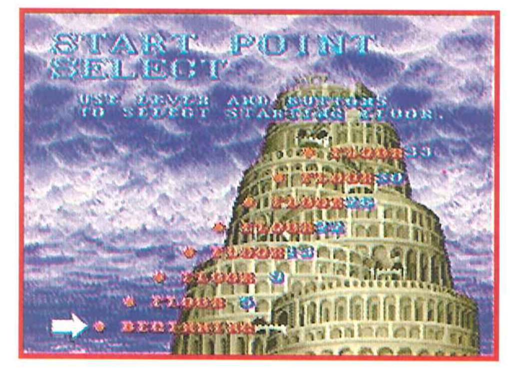
1- Cierto es, sí.
2- Unas 7.000 pelas.
3- King Of The Monsters: No está mal. Dificilillo.
Last Resort: Bueno. Difícil.
Ninja Commando: Dudosillo. Regular.
World Heroes: Divertido. Se puede acabar.
Robo Army: Bueno. No es tán fácil como parece al principio.
Blue's Journey: Genial. El justo y adecuado.
4- Es un arcade de lucha horizontal repleto de mitología oriental y mucha acción. Su segunda parte está a punto de aparecer en el mercado.







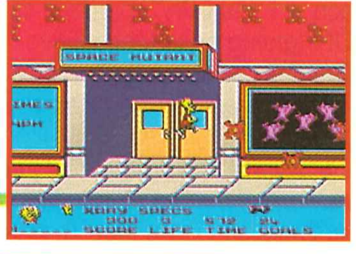




El Último Luchador

Hola Yen: somos un grupo de colegas que tenemos Super Nes, y ojeando una revista de prensa extranjera vimos el anuncio de un juego de luchas y RPG titulado Ultimate Fighter. Es un juego realmente alucinante, "puturrú de fuás" de juegos diferentes, en el que destaca la opción de dobles y la versión de animación. Supongo que nosotros no somos los únicos que leemos estas revistas y que vosotros ya estaréis enterados de a qué juego nos referimos, así que os vamos a exponer algunas dudas que nos andan por la cabeza: 1-¿Saldrá en España el Ultimate Fighter? Si es así, ¿tardará mucho? 2-¿De qué trata el Sonic Blastman? ¿Nos puedes poner una foto? 3-¿Tendremos que esperar demasiado para ver el Act Raiser? ¿Es cierto que tiene pantallas tipo arcade (2D) y otras en 3D, tipo Zelda? 4-¿Sacarán la segunda parte del Rival Turf?, porque la primera parte está de miedo. ¿Lo comentaréis en vuestra revista? 5- ¿Podríais decirnos por qué en USA ponen en una revista el Thunder Spirits y el Magic Sword como novedad, y aquí ya disponemos de uno y del otro, ni rumores? ¿El Thunder Spirits será mejor que el de Mega Drive? 6- ¿Qué ocurre con el Super Pang?¿Han quitado la opción de dobles, o la han cambiado? 7- ¿Cómo se consigue la capa en el Legend Of Zelda? ¿Qué significan los números que salen al final del juego? 8- ¿Es muy bueno el juego del correcaminos? 9- ¿Podríais decirnos algo de Ultraman, Ninja Boy, Mistical Ninja y cuántos personajes hay en el Double Dragon de Super Nes? Bueno, colega. Creo que no se nos ha quedado nada en el tintero, digo en el teclado. Sólo deciros que vuestra revista es la mejor, por muchas que saquen aquí o en el extranjero. Hasta otra.

1- *Parece como si los 12 megas de Culture Brain no llamaran mucho la atención de los distribuidores europeos. Sus juegos de Game Boy son distribuidos en España por Spaco, por lo que a lo mejor la situación con respecto a este juego cambia.*
2- *En esta misma revista, puedes ver revisada la última creación de Taito.*
3- *Contando con que lleva bastante tiempo en Japón y USA, y sin saber ninguna noticia de su distribución en Europa, no creo que la obra maestra de Enix llegue aquí hasta dentro de mucho tiempo.*
4- *En nuestra nueva y flamante sección de juegos de importación, tienes mil y una pantallas de la segunda, y con 12 megas, parte de Rival Turf, llamada Rushing Beat 2.*
5- *La clave: mientras el Magic Sword es de Capcom, una compañia importante y distribuida por Erbe, el Thunder Spirits es de Seika, que no tiene distribuidor aquí.*
6- *Sólo está la opción de un jugador. Una pena.*
7- *Está en el cementerio del Light World.*
8- *Las opiniones están mas que divididas. Unos dicen que es genial y otros que es injugable... Pero todos están de acuerdo en que es uno de los juegos de Super Nintendo con mayor calidad gráfica.*
9- *El Ultraman, aunque no es muy bueno tecnicamente, es bastante divertido. Ninja Boy o Chinese World, que le llaman en Japón, no es gran cosa. Mistical Ninja es uno de mis cinco juegos de Super Nes favoritos. Es una auténtica pena que esta joyita de Konami no venga a Europa de momento. Respecto al Double Dragon, están los de siempre: Billy y Jimmy.*



¡Multiplícate por cero!

Estimado amigo: soy el padre de un niño de 8 años de edad, al que le regalaron el "The Simpsons: Bart Vs. Space Mutants" para Master System II. Ya que el niño no es capaz de desarrollar en su totalidad el juego, y como quiera que en ningún establecimiento nos han solucionado el problema, me dirijo a usted para ver si puede resolverme la duda. Esperando ser atendido, le saluda atentamente:
José Antonio Pardo Pardo (Pontevedra)

El objetivo de la primera fase es pintar todos los objetos morados que se encuentran repartidos a lo largo y ancho del pueblo, con la ayuda de los sprays de pintura roja que Bart tiene que recojer de las ventanas y otros sitios. También es necesario comprar cosas en la tienda, como la llave inglesa (para pintar las bocas de riego), o los cohetes (para pintar el cartel de la bolera o espantar el pájaro morado de la estatua de Jebediah J. Springfield).



TELÉFONO ROJO

La Nueva Aventura de Mario



Kaixo, Yen. Soy un chaval de 12 años que quería preguntarte algunas cosas sobre los próximos lanzamientos para la Super Nintendo. 1 -¿Qué poderes tendrá Mario en Super Mario 5? 2 - ¿De qué van Super Sunset Riders, Super Total Carnage y Might & Magic? 3 - ¿Qué tal estarán: Super 5, Mortal Kombat, Pop' n Twin Bee, Super Batman Returns, Battle Toads, Fatal Fury, Super Tiny Toons y First Samurai? Nada más, muchas gracias. Agur, Yen.

P.D: ¿Cuál es la dirección de Lasers y Phasers?

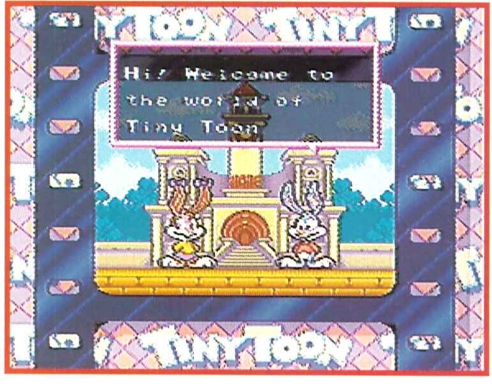
Iken Ruiz Aparicio (Bilbao)

1- Esta aventura de Mario es uno de los secretos mejores guardados por Nintendo. Cuando sepamos algo, seréis los primeros en saberlo.

2- Super Sunset Riders será la adaptación de Konami para la Super Nintendo de la máquina del mismo nombre. Super Total Carnage es, digamos, una segunda parte del Smash TV, aunque mejorada totalmente. Might & Magic es la adaptación del famoso juego de rol que ha pisado los ordenadores de medio mundo.

3.- Se nota que tienes muy buen gusto, porque quitando el Fatal Fury y el First Samurai, que no se presentan con grandes perspectivas, los demás pueden denominarse como auténticas joyas.

P.D: Es la misma que la de la revista y que esta misma sección. Sólo tienes que indicar en una esquina del sobre: Lasers & Phasers.



Suena la música

Hola Yen. Espero que no estés demasiado agobiado respondiendo cartas y me puedas ayudar: 1- Al acabar cualquiera de los niveles del Thunder Force IV, aparecen en la pantalla de configuración las músicas de los finales y, curiosamente, otras músicas de algo llamado Omake del 1 al 10. ¿De qué son estas músicas? Si son de un nivel diferente, como en el Parodius, ¿cómo se puede acceder a esta fase del juego? 2- ¿Podrías decirme cuántos megas tienen el Sonic 2 y el Kid Chameleon? 3- ¿Hay posibilidades de que, al igual que con el Fatal Fury, aparezca el Art Of Fighting en la Mega Drive? Gracias por tu ayuda.

Javier Biela Baurre (Zaragoza)



1- Cuando se produce un juego, es normal que en el resultado final se excluyan una o más fases que sobran, con sus músicas correspondientes. Esto sucedía con esa fase tan extraña que salía en la Prewiew del Sonic 2, y que luego no aparecía en el cartucho producido, o con la música del escenario de la playa del Street Of Rage I, que era diferente en la primera versión del juego.

2- El Sonic 2 tiene 8, mientras que el Kid Chameleon tiene 4.

3- Por ahora he tenido la oportunidad de ver imágenes de la versión Super Nintendo, que es increíblemente buena, y de oir rumores de que Takara versionaría también esta bestia de 100 megas para la máquina de Sega.

Sonic que Sonic

Hola Yen. Acabo de comprarme el Sonic 2, y he llegado al final. Pero en el número 13 de Hobby Consolas, donde comentabais la versión completa del juego, vi una pantalla cuyo decorado son piedras de colores, que no aparece en el juego. ¿Qué ha pasado con esa pantalla?

Daniel Arias Ortiz (Málaga)

Hemos recibido en la redacción un montón de llamadas referentes a esa fase fantasma que luego no apareció en el cartucho definitivo. La explicación es sencilla: los juegos de Sega, antes de salir al mercado, nos llegan en forma de chips o Eproms en versiones que no son las definitivas. Aquella fase que visteis en la revista, aparecía en la placa original, pero desapareció en la versión cartucho. ¿Saldrá en la tercera parte? Quién sabe.



Sólo para Mega Drive

Hola Yen: me llamo David, tengo una Mega Drive y quiero hacerte unas preguntas. ¿Qué juego me aconsejarías?: WWF Super Wrestlemania, Taz Mania, Splatter House II, Greendog, European Club Soccer... ¿Es verdad que el peor juego de la Mega Drive es el Home Alone? ¿Para qué mes estarán las Tortugas Ninja? ¿Hay algún truco para el Super Hang On? ¿Se podrá elegir en el Street Fighter II a Vega , Bison y los demás? ¿Sobre qué precio oscilará este juego? Gracias.

David Gómez Borrallo (Córdoba)

1- Te recomendaría el Splatter House II, El Wrestlemania y el Taz Mania. Los otros dos no me gustan tanto.

2- Si, tiene ese "honor", seguido muy de cerca por La Sirenita.

3- Si las cosas van bien, lo tendrás en las tiendas este mes.

4- En la pantalla del título, presiona A, B, C y Start, para optar a un nuevo nivel de dificultad.

5- Sí. No tengo ni idea. (Veo que siguen las preguntas sobre el Street Fighter, a pesar de mis súplicas).





16 bits vs. 16 bits

¿Qué pasa Yen? A ver si puedes solucionarme este problema: voy a comprarme una consola nueva y no me decido entre la Mega Drive y la Super Nintendo. ¿Podrías decirme en qué superan la una a la otra a nivel técnico? ¿Por qué los colores de la Mega Drive son tan apagados y los pixels en la Super Nintendo se notan tanto? Y por último, una duda existencial: la Gigadrive de 32 bits de Sega de la que habló The Elf, ¿será un CD Rom para Mega Drive o una nueva consola?

Gracias por adelantado, y un saludo cordial.

Bruno Calo Bermúdez (La Coruña)

Ninguna consola es mejor que otra. Sí puede ser que una tenga mejor hardware y que otra mejor sonido. Lo que verdaderamente cuenta son los juegos y los periféricos, y afortunadamente tanto la Mega Drive como la Super Nintendo se ven sobradas de unas cosas y otras. La última decisión es cosa tuya. La Gigadrive, por otro lado, es una nueva consola que Sega sacará a finales del 93 o en el 94 en Japón, sin que tenga nada que ver con la Mega Drive.







El combate mortal

Hola Yen, me gustaría que me respondieses a unas preguntas: 1- ¿Qué me podrías decir del superalucinante y asombroso Mortal Combat? 2- ¿Va a salir el International Karate para Super Nintendo? 3- ¿Cuándo va a salir el Best Of The Best Championship Kárate? 4- ¿Hay algún juego mejor que el Street Fighter II? Aunque para mí el Mortal Combat le da unas 1.000 o 2.000 vueltas, la verdad. Adiós y gracias.

Sergio Menéndez Presti (Gijón - Asturias)

1- Pues que saldrá antes de finales de año para Mega Drive y Super Nintendo, éste último con 16 megas y chip FX a sus espaldas.

2- Lamento decirte que este genial juego de Amiga no va a ser versionado para Super Nintendo, al menos de momento.

3- Pues ya mismo. ¿A qué esperas para conseguirlo?

4- A mí, paricularmente, me vuelve loco el Ranma 1/2 (las dos partes), y reconozco que el Mortal es uno de los mejores juegos de lucha que han salido en los últimos años.

La consola Amstrad

¡Hey Yen! Voy a hacer trabajar tus chips preguntándote: 1- ¿Por qué ya no se habla de la consola Amstrad? 2- Si puedes, dime la ficha técnica de esta consola y los mejores juegos que tenía. 3- Los trucos para tener vidas infinitas o elegir fase...¿lo hacen los programadores a propósito? 4- ¿Saldrá el Street Fighter II para la Master System? 5- Una curiosidad ¿Cuántos años tienes? Si has conseguido responder todas las preguntas, gracias. Si no has podido, pues vale, te perdono.

Manuel Santos Dorado (Sevilla)

1 / 2- La consola GX 4000 fue uno de los pocos errores que cometió la compañía Amstrad a lo largo de su historia. Técnicamente era muy parecida a sus ordenadores, pero los juegos eran meras conversiones de flojos programas de ordenador. Sólo se salvaron el Swichtblade y el Hot Rubber de Ocean.

3- Claro que lo hacen a propósito, aunque muchas veces no lo hagan público y haya que descubrirlos.

4- Saldrá dentro de 57 años bajo el nombre de Cucurrucucú Palomo Simulator.

5- En la edad de Reticulín tengo 285 años. Pero en la Tierra...¿cuántos me echas?





En busca del anillo perdido

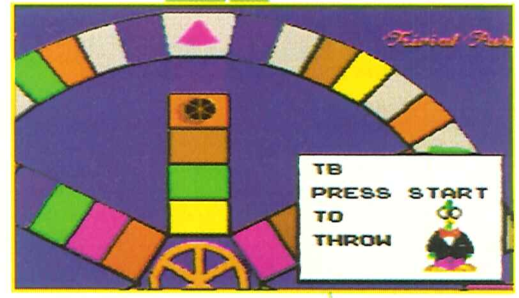
Hola Yen, ¿qué tal te va? Quería que me contestases a unas dudas: 1- En Lasers & Phasers mandaron un truco sobre Sonic II del cual tengo una duda. Después de volver a empezar, recoger 50 anillos y pasar por el poste de la estrella, ¿hay que volver a meterse en el circuloide de las estrellas o seguir adelante? 2- Tampoco entiendo lo de pulsar el botón de salto.
3- ¿Cómo se nota que te ha salido el truco? 4- ¿Se va a hacer el Trivial Pursuit para Mega Drive? 5- ¿Sabes algún truco del Super Hang- On? Gracias Yen.

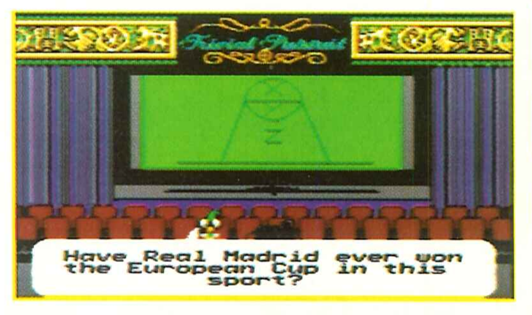
Jorge Martín (Guipúzcoa)

1 / 2/ 3- El truco del Sonic 2 es el siguiente: Coges 50 anillos, te metes en el poste y coges una de las esmeraldas del caos. Cuando salga el marcador diciéndote que la has conseguido y suene un pitido, resetea la consola y empieza de nuevo. Vuelve a hacer lo mismo y conseguirás la segunda esmeralda. Hazlo 5 veces y tendrás todas. Como primicia, aquí tienes un truco para elegir fase: En el Test Sound, pon las melodias 19, 65, 09, y 17. Tras oir un ping, pulsa Start para volver a la pantalla del título. Pulsa A, Start y....¡Magia!

4- Domark tiene la licencia para Mega Drive, así que es cuestión de tiempo.

5- Mete este password: 5FF3F540F33504 FFHWKJOFDU





LA ÚNICA REVISTA EN EL MUNDO CON 2 DISCOS DE ALTA DENSIDAD

Para jugar en serio

Si eres aficionado al baloncesto, a las carreras de coches, al "kickboxing", a volar en helicópteros de última generación... en este número de PcManía encontrarás los programas que te interesan: «Michael Jordan in flight», «Formula 1 Grand Prix», «Best of the best Championship Karate» y «Comanche Maximum Overkill». Además te mostramos el mejor camino para llegar al final de «Space Quest I» y tomamos contacto con «Transarctica». Por si esto te parece poco, además de nuestras secciones habituales, te contamos todo sobre la nueva versión de«3D Construction Kit», llevamos a examen una súper tarjeta de audio y la cámara de vídeo estática ION PC y muchas cosas más. Sin olvidar las cuatro mejores demos nunca vistas: «X-Wing», «Formula 1 Grand Prix», «C.R.B.» y «Prehistorik 2».

IMAGINA 93, VIAJE A LA IMAGEN SINTÉTICA
MICRO pcmanía
650 PESETAS
AÑO II REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS DE ORDENADORES PC Y COMPATIBLES Número 6
HOBBY PRESS
PREVIEWS
Así serán
MICHAEL JORDAN IN FLIGHT
LA BELLA Y LA BESTIA
CÓMO LLEGAR AL FINAL DE...
SPACE QUEST I
FÓRMULA 1 GRAND PRIX
Un reto para campeones
2 DISCOS
ALTA DENSIDAD
LAS MEJORES DEMOS DEL MOMENTO
FORMULA ONE GRAN PRIX
X-WING
PREHISTORIK 2
CRB
6 MEGA DE INFORMACIÓ
A FONDO
...ANCHE
...CTION ...T 2.0

¡Ya a la venta el número 6!

La Gran

INTERCAMBIOS

QUIERO CAMBIAR los juegos «Olympic Gold», «Asterix», «Shadow Dancer» y «World Gran Prix». Interesado en el «Wimbledon Tenis», para la Master System. Preguntar por Isaac Sabroso. TF:976-384528.

INTERCAMBIO juego «Soccer» de Nintendo por el «Joe & Mac» también de Nintendo. Preguntar por Jonathan Herguezábal. TF:91-7068547.

INTERCAMBIO el juego «Paperboy» de Master System por el «Castle of Illusion». Preguntar por Daniel Díaz. TF:91-3196333.

CAMBIAMOS juegos y utilidades para PC, Spectrum, Master System y Mega Drive. Preguntar por Basilio José. TF:96-5650005. Llamar por las tardes.

CAMBIO bicicleta Orbea-Furia con freno trasero, dinamo, piloto delantero y trasero y reflectores en las cuatro ruedas, por Master System II con 2 juegos. Preguntar por Johny. TF:928-699456.

CAMBIO consola Master System II por una Game Gear o una Lynx, con algún juego. Mi consola contiene 2 mandos, pistola y 2 juegos, entre ellos el «Bubble Bobble». Preguntar por David García. TF:967-213877.

QUIERO CAMBIAR una Master System II por el «Super Mario Bros 2» de Nintendo. Preguntar por Alberto Saiz. TF:942-830822.

ME GUSTARÍA intercambiar la Master System con cuatro juegos, entre ellos el «Sonic», por la Mega Drive. Preguntar por Jonathan González. TF:93-7262243.

CAMBIO «New Zealand Story» por cualquier cartucho de Nintendo que haya salido después de 1990. Preguntar por Juan Carlos. TF:968-658497.

CAMBIO los juegos «Kick Off», «Smash TV», «Devilish» y «Space Harrier» de la Game Gear, por otros que incluyan instrucciones y caja. Debéis preguntar por Javier Vía. TF:942-310252/224947. Llamar de 20:00 a 22:00 horas.

VENTAS

VENDO consola Nintendo (8 bits) y los siguientes juegos: «Super Mario Bros 3», «Coche Fantástico», «Tetris», «Simpsons» y los «Picapiedra». Todo nuevo, a mitad de precio. Preguntar por Antonio Montejo. TF:923-212861.

VENDO consola Nintendo con 2 mandos + 4 juegos: «Super Mario», «Super Mario 3», «Duck Tales» y «Familia Addams». Todo por 20.000 pesetas. Sólo cinco meses de uso. Preguntar por Alberto Ortiz. TF:91-6532729.

QUIERO vender mi Master System II con el «Rastan Mercs», «Spiderman», «Sonic», «Psycho Fox», «Submarine Attack», «Ghols'n Ghosts» y «Terminator», por 20.000 pesetas, o sólo la consola por 7.000 pesetas. Preguntar por Carlos Infante. TF:954-4450501.

VENDO Sega Mega Drive con los juegos: «Populous» y «Warrior of Rome», por 20.000 pesetas, o cambio por Amiga 500. Abonando la diferencia de precio. Preguntar por Rafael Pagan. TF:96-5103034.

VENDO Game Gear, con tres juegos, y varios juegos de Master System a un precio bastante reducido. Hay más de 10 títulos diferentes. Interesados llamar al 976-595659. Preguntar por Benjamín Moya.

VENDO 15 juegos de Master System en perfecto estado con instrucciones, a 3.800 pesetas. Estos son algunos: «Rastan Time Soldiers», «Asterix», «Shinobi» y «Wonder Boy». Debéis preguntar por Raúl Sanchez. TF:91-6069997.

VENDO tres juegos Sega Master System: «Hang-On», «Olympic Gold» y «Heroes of the Lance», por sólo 10.000 pesetas. Valor real del lote: 16.970 pesetas. Preguntar por José Angel. TF:942-339581.

VENDO varios juegos de Game Boy, por habérmelos terminado ya. Con caja e instrucciones originales. «Double Dragón», «Wwf» y «Ducktales», por 2.500 pesetas. «Terminator 2», por 3.000 pesetas. Preguntar por Roberto Ganskope. TF:91-4661731.

VENDO consola Nintendo incluyendo 2 mandos y los siguientes juegos: «Shadow Warriors II», «Chip and Dale», «Kung Fu», «The Battle of Olimpus» y el «Zelda 2», por 30.000 pesetas. Preguntar por Ignacio Vázquez. TF:988-514510.

VENDO consola Nintendo con tres juegos: «Tortugas Ninja», «Soccer» y «Ice Klimber». Todo por 12.000 pesetas. ¡¡¡NEGOCIABLES!!! Preguntar por Pepi. TF:91-6533110. Llamar a partir de las 4:30 de la tarde.

COMPRA

COMPRO juegos para Super Nintendo por 2.500 pesetas, como «Super Probotector», «Barts Nightmade», «Turtles IV», etc. Preguntar por Aitor. TF:918-301972.

COMPRO cartuchos para la Master System II. Concretamente el «Streets of Rage» y «Castle of Illusion». Los compro a 2.500-3.000 pesetas. Preguntar por Germán. TF:96-2851843.

COMPRO juegos de Game Boy desde 2.000 a 5.000 pesetas, con caja e instrucciones, que estén en buen estado. Preguntar por Vanessa Hernández. TF:93-3873588.

COMPRO una Super Nintendo o una Game Boy, con o sin juegos. Precio a convenir, sólo Elche. Preguntar por José Navarro. TF:96-6671129.

COMPRO el «The Magical Quest» de Super Nintendo, por menos de 6.000 pesetas. Preguntar por Luis Serrano (hijo). TF:91-6393493.

COMPRO Lynx II, con un juego. Pago máximo 11.000 pesetas. Llamar mediodías. Sólo Barcelona. Preguntar por Pablo. TF:93-2662579.

QUIERO COMPRAR juegos de Game Boy, si puede ser a buen precio. Juegos como: «Wwf», «Super Mario» o «Fighting Simulator». Preguntar por David. TF:971-720953.

COMPRO cartuchos de Atari 2600. Preguntar por Agustín. TF:911-570774.

COMPRO consola portátil Lynx de Atari, en buen estado. Estoy dispuesto a dar 3.000 ó 5.000 pesetas. Llamar de 4 a 5 horas de la tarde. Preguntar por Juan. TF:957-140353.

QUISIERA COMPRAR el juego «Columns» para la Game Gear, o cambiarlo por el «Woody Pop». Preguntar por Victoria Menéndez. TF:93-2101482.

VARIOS

CAMBIO el juego «Sonic» de Game Gear por otro de igual calidad, definitivamente o sólo por un tiempo. También vendo Atari 6200 (barata), con joystick de regalo. Preguntar por Ernesto Alvarez. TF:987-690590. Gracias.

VENDO O CAMBIO el «Carmen Sandiego» de Master System, por algún juego para dos jugadores, si es posible. Sólo Barcelona. Preguntar por José Miguel. TF:93-3324983.

TENGO una Nes y me gustaría cambiar o ven-

Ocasión

der el juego «Solar Jetman». Interesados, llamar al 93-3335146. Preguntar por Javier Hernández.

VENDO O CAMBIO Game Boy + 33 juegos por la Game Gear + 1 juego, o por 17.000 pesetas. Llamar de 20:00 a 24:00 horas. Preguntar por Daniel. Sólo desde Madrid y alrededores. TF:91-8821672.

CAMBIO consola Master System II con tres juegos, más Game Boy con el«Tetris», por la Super Nintendo con el «Super Mario World», o vendo las dos por 15.000 pesetas. Preguntar por Pedro Marín. TF:93-7188909.

VENDO O CAMBIO los siguientes juegos de Game Boy: «Turtles 2», «Terminator 2», «Super Stars Wwf», «Pipe Dream», «Super Mario Land», «World Cup» y «Soccer». Preguntar por Andrés Vicario.TF:91-3065171.

VENDO O CAMBIO estos juegos de Mega Drive: «Super Real Basket», «Desert Strike», «After Burner II», «World Cup Italia'90» y «Altered Beast Centurion». Preguntar por Israel Ruiz. TF:94-4675447.

ME GUSTARÍA cambiar o vender los siguientes juegos: «Fantasía», «Crackdown Japoneses», «Buster Douglas Boxing» y «Ghouls'n Ghost», normales para la Mega Drive, al precio de 3.900 pesetas cada uno. Debéis preguntar por Joan. TF:93-8962308.

INTERCAMBIO el juego «Alisia Dragon» por «Taz-Mania», «Ghouls'n Ghost», «Populus», «Galaxy Force II», «Xenon II», «F-22 Interceptor» o «Greendog». Además me gustaría formar parte de un club. Preguntar por José Manuel. TF:968-632177.

VENDO O CAMBIO el «Golden Axe II». Lo vendo por 6.500 pesetas o lo cambio por el «Side Pocket» o por el «Rolling Thunder II». Si estáis interesados, preguntar por Sergio Rodríguez. TF:91-7182910.

CLUBS

ME GUSTARÍA mantener correspondencia con chicos/as que tengan una Game Boy, para poder intercambiar trucos. Mandad las cartas a nombre de Fernando Frontela Moro. C/ Francisco Pizarro, 14-4º A. 34003-Palencia. TF:988-747705. (Mandad foto, gracias).

CLUB SEGA-MEGA-DRIVE hazte socio y disfrutarás de cambios de trucos y de regalos. Para hacerte el carnet, tienes que mandar una foto. Preguntar por Juan Carlos. TF:96-5458745.

CLUB FLAG. Con cinco años de experiencia. Super Nes, Game Boy y Mega Drive. Envía una carta a: Carlos Fernández Peinado. C/ Galicia, 5-3º Dcha. 45005-Toledo-.TF:925-224376. Llamar martes por la tarde.

DESEARÍA mantener correspondencia o llamadas acerca de qué os parece Hobby Consolas, para hacer un club hobbyconsoliano. También se hablaría de Nintendo, Game Boy o Super Nintendo. No importa la edad. ¡Os espero colegas! Preguntar por Enrique Díaz. TF:93-6600910.

BUSCO amigos para formar un club de Sega. No olvidéis mandar dos fotos para recibir el carnet. Enviad cartas a: Israel López Fernández, c/León XIII, 9-3º A. 28820-Coslada-. TF:91-6724460.

ME GUSTARÍA formar un club de Nes y de Game Gear. Necesito una foto vuestra, los carnets los doy yo. Nos diremos trucos de los juegos. Preguntar por Josep Bonilla. TF:93-2463439.

SOMOS un grupo de chavales entre 11 y 13 años. Queremos hacer un club para intercambiar juegos de Super Nintendo. Preguntar por Pablo Taboada. TF:981-271498.

ME GUSTARÍA hacer un club de chicos/as para cosas de la consola Nintendo. Preguntar por Jesús Mermo. TF:985-5860779.

CLUB OMEGA Game Boy. Revista incluida totalmente gratis. Campeonatos, reuniones, intercambios y muchas cosas más. Llama a nuestra sede y verás lo que es ¡GUAY! Preguntar por David Guijarro. TF:91-7393554.

QUISIERA formar un club de consolas, por teléfono, carta o haciendo reuniones, si vivimos cerca unos de otros. Preguntar por Daniel Sayago. TF:93-7187940.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ____

____

____

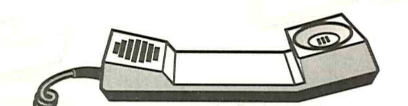
____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... **LOCALIDAD** ............................**PROVINCIA**...............................**TLF.**..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión»**.• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,3 A 14 h

91 380 28 92

FAX: (91) 380 34 49

GAME BOY COMPLEMENTOS GAME BOY















GAMEBOY 7.990

GAMEBOY + TETRIS 10.990

GAMEBOY + TETRIS + SUPER MARIO LAND 13.990

		ILUMINACION- 1.950	LUPA- 1.595	ALTAVOCES- 1.895
		CARRY CASE- 1.995	PLAY AND CARRY CASE- 2.495	MALETIN ATTACHE- 3.295
PRO POUCH- 1.995	BATERIA NUBY- 4.995	ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495	LIGHT BOY- 3.690	LUZ Y LUPA- 3.395
BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995	HOLSTER KONIX- 2.295	GAME PACK- 1.550	ADAPTADOR COCHE- 1.595	SOLAR BOY- 4.900
HANDY BOY- 5.990	HANDY CARRY- 890	HANDY POWER KIT- 8.790	HIP POUCH- 1.690	LOGIC 3 CARRY- 2.190

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

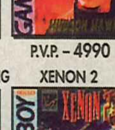
GAME BOY CARTUCHOS GAME BOY

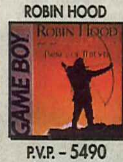








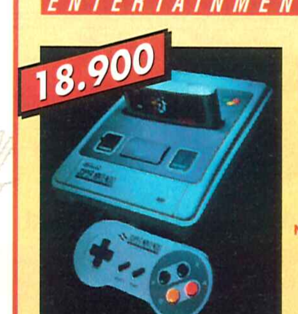






SPIDERMAN 2	BART VS JUGGERNAUTS	TRACK AND FIELD	WWF SUPERSTARS 2	CRASH DUMMIES	ALIEN 3	DOUBLE DRAGON 3
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - Consultar	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990
BEST OF THE BEST	BLUES BROTHERS	DARKMAN	HUDSON HAWK	TORTUGAS NINJA II	YOSHI'S COOKIE	KRUSTY FUN HOUSE
P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - Consultar	P.V.P. - 4990
LEMMINGS	MC DONALD LAND	GEOR. FOREMAN BOXING	XENON 2	PARASOL STARS	ROBIN HOOD	SPEEDBALL 2
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490
SNOW BROTHERS	STAR WAR	WWF	SUPER KICH OFF	BATTLETOADS	POPEYE II	TERMINATOR 2
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5400	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4990
TINY TOONS	TERMINATOR 2	UNIVERSAL SOLDIER	THE SIMPSONS	PHANTOM MISSION	SUPER MARIO LAND II	MEGA MAN II
P.V.P. - 4990	P.V.P. - 4990	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 5490	P.V.P. - 4490

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM




18.900

23.900 CON EL JUEGO MARIO WORLD

31.900 CON LOS JUEGOS STREET FIGHTER II Y MARIO WORLD

NUEVO PACK SUPERNINTENDO 31.900 CON LOS JUEGOS STARS WAR Y MARIO WORLD

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE RCA AUDIO VIDEO	1.690
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900

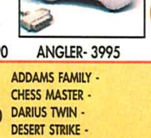


SUPER NINTENDO SCOPE - 8990



SCOPE POUCH - 5995

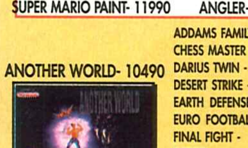




NOVEDAD

SUPER MARIO PAINT- 11990 · ANGLER- 3995 · PAD transparente- 3390 · MALETIN- 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.



ANOTHER WORLD- 10490

ADDAMS FAMILY -	9490	KING OF THE MONSTERS -	10990		
CHESS MASTER -	8990	LEMMINGS -	9900	SUPER KICK OFF -	9900
DARIUS TWIN -	9900	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER MARIO WORLD -	7990
DESERT STRIKE -	9590	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER PROBOTECTOR -	8990
EARTH DEFENSE FORCE -	9900	POPULOUS -	9990	SUPER R-TYPE -	6990
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	RIVAL TURF -	9900	SUPER SMASH TV -	8990
FINAL FIGHT -	990	ROBOCOP III -	9490	SUPER SOCCER -	7490
F ZERO -	6990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490	SUPER TENNIS -	6990
F1 EXHAUT HEAT -	10990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990	TOP GEAR -	9900
HYPER ZONE -	7900	SUPER CASTELVANIA IV -	9490	TORTUGAS IV -	9990











BARTS NIGHTMARE- 9990	BATTLE CLASH- 6990	WHIRLO- 9990	DRAGONS LAIR- 9990
G. F. BOXING- 10990	JOE & MAC- 9990	MAGIC SWORD- 10990	MICKEY MOUSE- 12490
PRINCE OF PERSIA- 9990	SPIDERMAN/XMEN- 9990	STAR WARS- 10490	STREET FIGHTER II- 9990 (OFERTA)
SUPER G. & GHOST- 8990	SUPER MARIO KART- 8490	SUPER PARODIUS-9990	TERMINATOR 2- 10490
U.N. SQUADRON- 9990	WORLD LEAGUE BASKET- 8490	WWF- 9490	ZELDA- 7990

• EXCEPTO OFERTAS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

MAS CARTUCHOS GAME BOY







Addams Family	5490	Mega man	3890
Adventure Island	3900	Mickey Mouse	5490
Asteroid	4990	Missile comand	4990
Batman II	3900	Motocross Maniac	4190
Blades of Steel	4490	NBA 2	5400
Bomb Jack	4990	Nemesis	4490
Bugs Bunny	4990	Nemesis 2	5490
Burai Figter de Luxe	4190	Ninja Gaiden	4400
Castelian	3900	Pac-Man	4490
Castelvania II	4990	Paperboy	4900
Chase HQ	4900	Prince of Persia	4400
Dig-Dug	4990	Probotector	4990
Double Dribble	4400	Robocop 2	4990
Dr. Franken	4490	Snaky Snakes	5490
Dragon´s Lair	4990	Solomon´s Club	4190
Duck Tales	4990	Star Treck	4990
Elevetor Action	4900	Super Hunch Back	4990
Fortified Zone	4900	Super Mario Land	4490
Gauntlet II	5400	Tip Off	5400
Ghostbuster II	4990	Tom and Jerry	5390
Gremlins 2	4900	Top Gun	5490
Hook	5490	Track Meet	4990
In your Face Basket	3900	Turrican	4990
Kirby´s Drcam Land	3990	Turtles	4490
Klaxx	3900	Wizard & Warriors	3890
Kwirk	4190	World circuit	4900
Mario & Joshi	4490	World Cup	4490

OFERTAS GAME BOY



Boulder Dash	2595
Dynablaster	2595
F1 Racer	3395
Gargoyles	2595
Jordan vs Bird	2595
Kung Fu Master	2595
Navy Seals	2990
NBA	2995
Pimball	2595
Prince of Boblete	2595
R Type	2595
Robocop	2990
Spiderman	2595

• EXCEPTO OFERTAS

SUPERVIEW

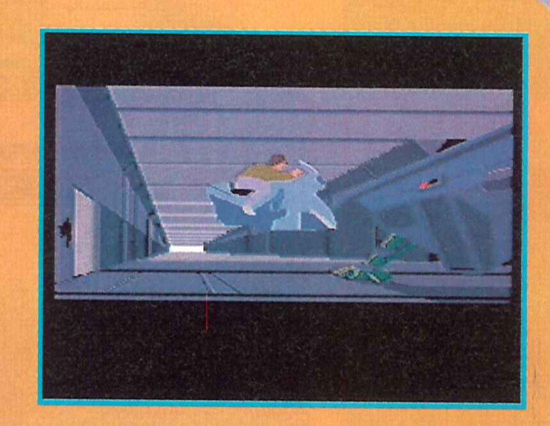
jack l...

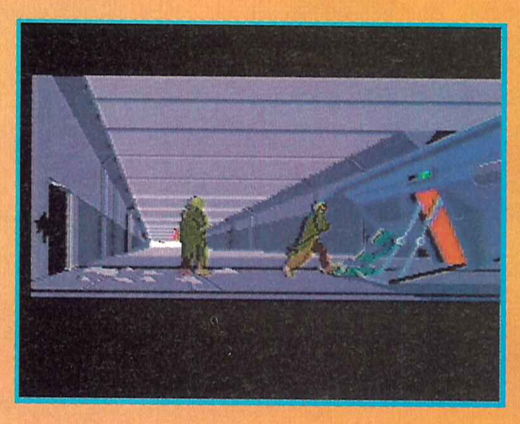
En los límites de la realidad Cuando todavía resuenan las trompetas tras la salida de la alucinante aventura del Another World, la compañía francesa Delphine Softmare pretende destrozar los límites de la imaginación con otro impresionante cartucho. El

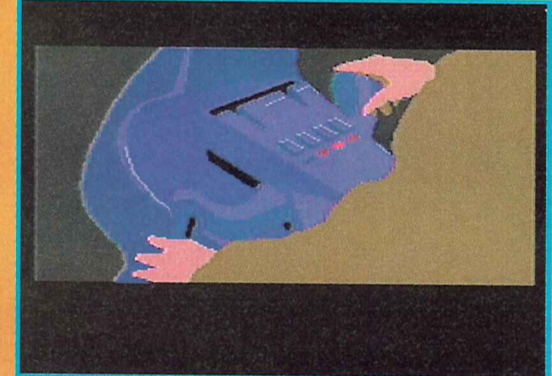
su memoria totalmente borrada.

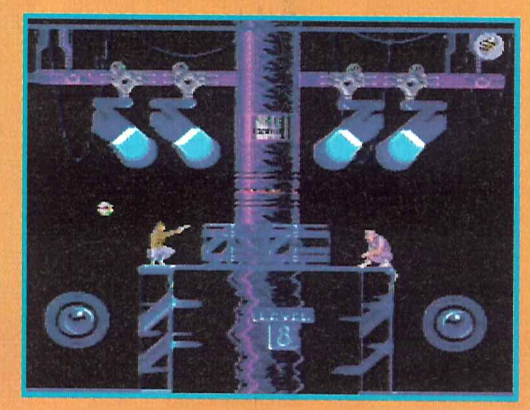
En su empresa, deberá no sólo escapar de sus guardianes, sino recuperar todos sus recuerdos para poder desmantelar esta horripilante conspiración.

Preparaos una vez más para disfrutar con los increíbles gráficos



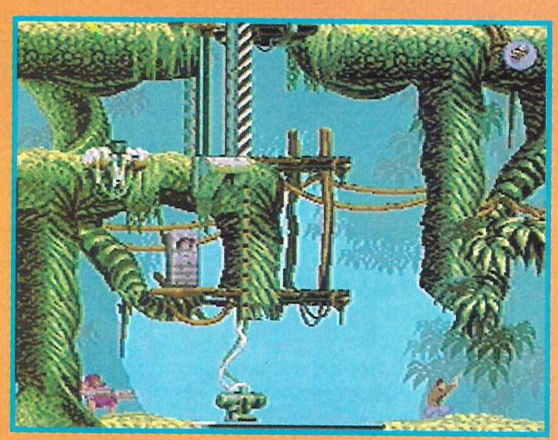






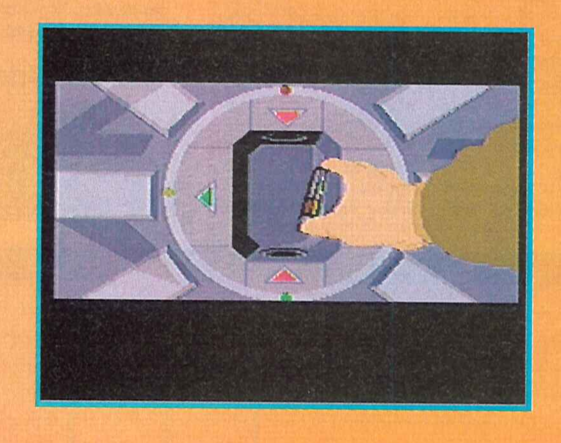
próximo mes se pone a la venta Flash Back, una historia reservada a ser concebida por una mente privilegiada.

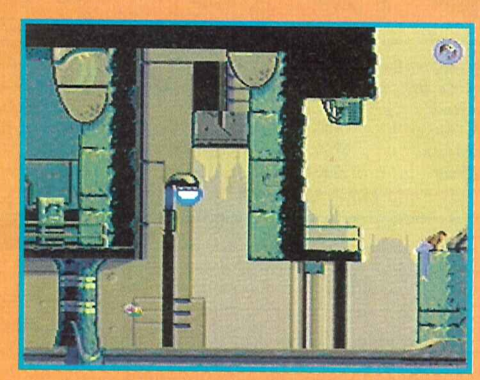
En esta ocasión, el héroe toma vida en un eminente científico, que en una de sus investigaciones descubre cómo un sociedad extraterrestre ha suplantado a toda la clase alta política mundial, con el fin de dominar la tierra. Apresado por los alienígenas, Conrad B. Hart es encerrado en una prisión de alta seguridad y

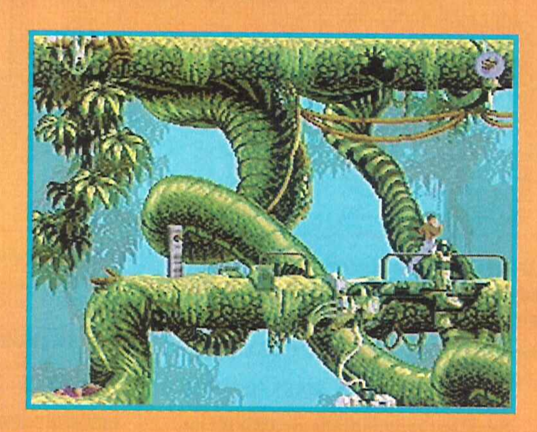




flash back







Nicklaus golf





El golf se acerca a nosotros Hay quien dice que el golf es un deporte elitista, practicado tan solo por unos privilegiados. Tal vez tengan razón, pero gracias a las video-consolas, tenemos la oportunidad de vivir las emociones de este bello y legendario deporte.

Ya hemos comprobado que se pueden realizar verdaderas virguerías para los simuladores de golf, sin embargo la versión que nos trae Super Nintendo para el próximo mes pretende superarlas a todas. En este número, ya tenéis un pequeño adelanto con el Jack Nicklaus para Game Boy. Pues imaginaros este juego reconvertido a los potentísimos 16 bits de la mayor de las Nintendo.

vectoriales, una animación que supera incluso a la de su predecesor, y un argumento que no olvidaréis en vuestra vida. Si queréis saber más,



no dejéis de comprar el próximo número de Hobby Consolas. Os aseguro que merece la pena.



super off road



Espectáculo en un todo terreno Por fin llega a los 16 bits una de las competiciones automovilísticas con más solera de las video consolas. ¿Recordáis el divertidísimo Off Road de Nintendo? Pues ahora podemos disfrutar de este extraordinario cartucho en la Super Nintendo, con todas sus ventajas: gráficos superiores, más circuitos... Y manteniendo todas las virtudes de la anterior versión, excepto la posibilidad de poder participar 4 jugadores a la vez. Pero este defecto es holgadamente suplido por la mayor rapidez y manejabilidad de los automoviles.

Una completa mezcla de todoterrenos, lodo, emoción y competitividad, que en pocos días estará a vuestro alcance.









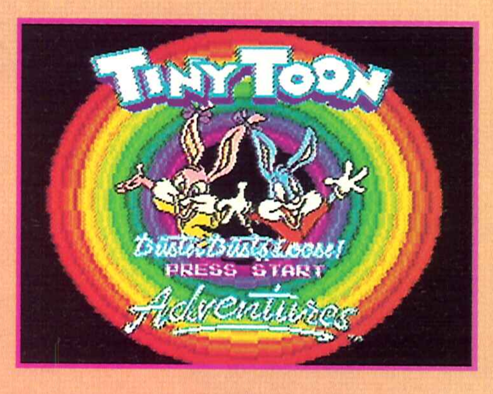


SUPERVIEW

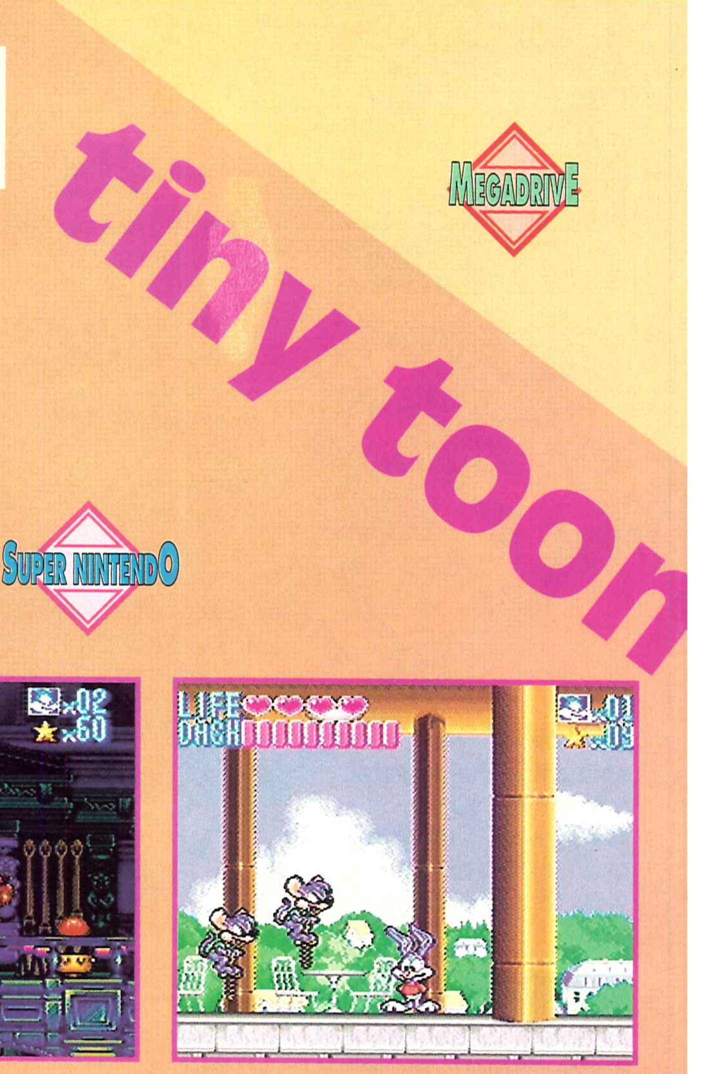
tiny toon

MEGADRIVE

El tentador encanto de la Warner Una vez más, vamos a tener el placer de disfrutar con lo más auténtico de la Warner Bros. Los dibujos animados con más exito de la última hornada, preparan su entrada en los 16 bits de Nintendo. Después de aterrizar con éxito en Game Boy, Nintendo y Mega Drive,









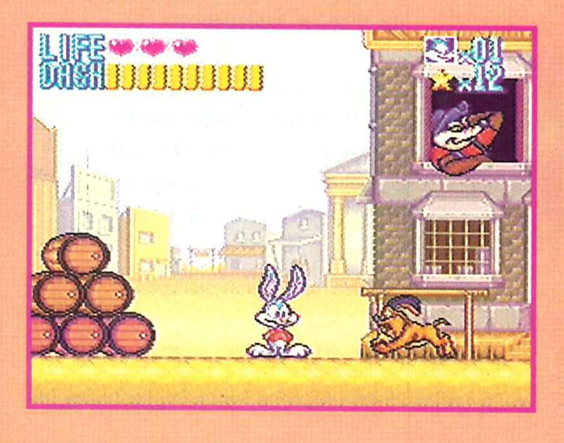
las super-stars de Tiny Toons se instalan cómodamente en la Super NES. Aunque ya se cuente con que un elevado índice de diversión está asegurado, las ambiciones de esta nueva versión van mucho más allá de eso.

El primogénito del legendario Bugs Bunny, Buster Bunny, es el encargado de protagonizar una serie de impagables aventuras, de un carácter sorprendente y divertido a partes iguales.

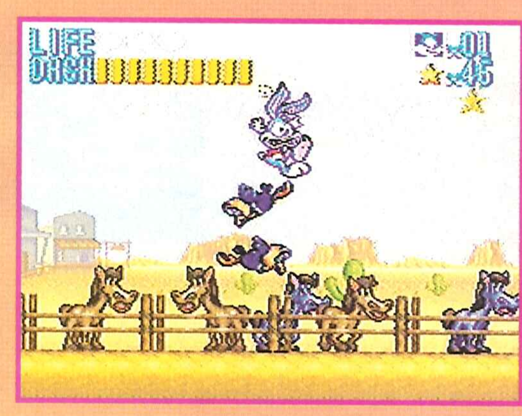
Durante seis magistrales fases, tendréis la oportunidad de saborear el peculiar y peligroso ambiente del salvaje Oeste, las inmensidades del espacio exterior o una fantasmagórica y terrorífica casa embrujada, entre otros atractivos decorados. Todo un lujo, que llega acompañado, además, de unos meritorios gráficos y unos movimientos de auténtico sombrerazo.

No empecéis a comeros las uñas ni a subiros por las paredes, porque dentro de sólo unos días podrá estar a vuestro alcance.



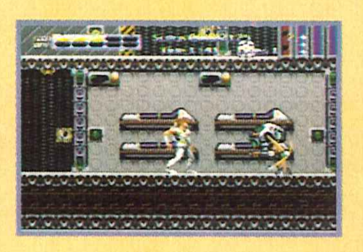






Strider II

Mas acción para la Mega Drive Cuando todavía no se ha recuperado de sus últimas andanzas, Strider, el héroe más apuesto y atractivo de Sega, está otra vez dispuesto a demostrar sus habilidades en los 16 bits. Como recordaréis, la primera parte llegaba directamente de las máquinas recreativas. Pues bien, esta segunda entrega es una creación exclusiva por parte de U.S. Gold para vuestra Mega Drive. Strider II es una aventura llena de acción, alucinantes parajes y enemigos duros de pelar.





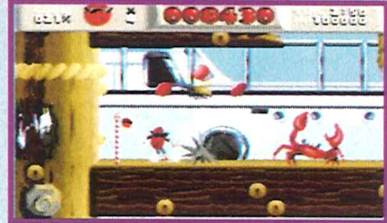


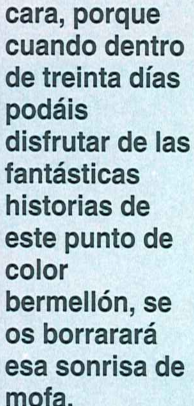


Spot

Diversión a ritmo de reagee ¿Qué es aquello que se atisba en la lejanía? ¿Una chapa de Coca-Cola? ¿El centro de una diana? ¿Un botón hortera? No, simplemente es Spot. ¡ Pero qué digo "simplemente"! Si estamos ante el superhéroe de los 90. No pongáis esa cara, porque cuando dentro de treinta días podáis disfrutar de las fantásticas historias de este punto de color bermellón, se os borrarará esa sonrisa de mofa.

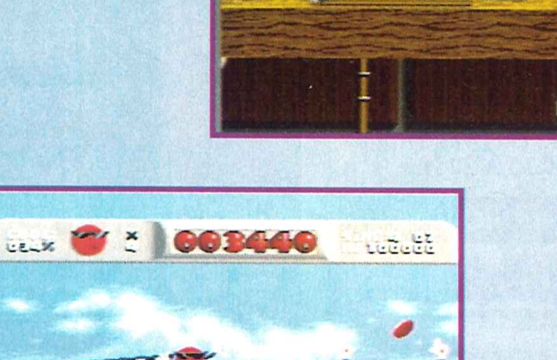
Ahora en serio, parece que Virgin esta dispuesta a sorprendernos con los movimientos de los personajes de sus juegos. Además, no es sólo este detalle el único que sobresale del juego. Una música que llegará al Top 1 en las listas americanas y unas fases originales y variadas completan uno de los puntos fuertes del próximo número.



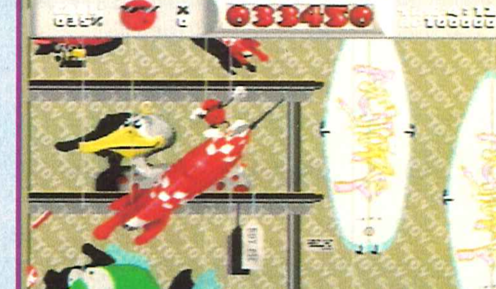












HOBBY SHOPPING

GAME OVER

¡¡TODO EN CONSOLAS Y VIDEOJUEGOS!!

SUPER NINTENDO-SEGA-GAME BOY-
NEO GEO-NINTENDO-ATARI LYNX-
NEC TURBOGRAFX

Periféricos: C.D.ROM MEGADRIVE
Menacer-Bazoka-Pistolas
Potenciadores-Pins-
Camisetas-Muñeco Sonic

¡Visítanos!

Cambiamos juegos de NEO GEO



C/ Santiago Ramón y Cajal nº 7
07011 Palma de Mallorca
Tel: (971) 73 73 51 / 28 21 46

NEO•GEO®

NEO•GEO® + Juego (*)	75.000
NEO•GEO® + Juego (**)	80.000
NEO•GEO® + Juego (***)	85.000

Incluyen mando, cable antena, adaptador AC/DC y 1 año de garantía oficial.

JUEGOS A 21.000 pts. (*)

NAM 1975	BASEBALL STARS PROF.
TOP PLAYERS GOLF	CYBERLIP
RIDING HERO	SUPER SPY
PUZZLED	LEAGUE BOWLING
GHOSTPILOTS	KING OF THE MONSTERS
BLUES JOURNEY	ALPHA MISSION II

JUEGOS A 28.000 pts. (**)

TRASH RALLY	SOCCER BRAWL
FOOTBALL FRENZY	MAGICIAN LORD
NINJA COMBAT	BURNING FIGHT
EIGHT MAN	BASEBALL STARS PROF. II
ROBO ARMY	KING OF THE MONSTERS II
FATAL FURY	BASEBALL STARS 2020
MUTATION NATION	CROSSED SWORDS
ANDRODUNOS	SENGOKU
LAST RESORT	

JUEGOS A 35.000 pts. (***)

NINJA COMANDO
SUPER SIDEKICKS 45 Megas
FATAL FURY II 104 Megas
WORLD HEROES 86 Megas
ART OF FIGHTING 102 Megas

Cambios de juegos	**5.000**
Video Demo (todos juegos)	**1.000**

OFERTA ANIVERSARIO

Al comprarnos una NEO•GEO® con juego durante este mes **te regalamos** otro juego más.

ADVERTENCIA:

Solamente vendemos NEO•GEO® oficial, garantizada por LASP,S.L. durante un año.

NEO•GEO ADVANCED CENTER ®
Latassa, 28 ☎ 976 56 33 81
50006 - ZARAGOZA

Móstoles — Pozuelo

KING GAMES

VENTA, ALQUILER, CAMBIO,
NOVEDADES USA Y JAPÓN.
TAMBIÉN NEO GEO

C/ Miguel Angel, 9.
(Video Club Javierre)
Móstoles 618 89 12

C/ Calvario, 13
(Fotografía Fernando)
Pozuelo: 715 38 01



MAVIFILMS, S.L.

MAYORISTA DE VIDEO Y VIDEO JUEGOS
FERNANDO POO, 39 • 28045 MADRID
Telfs: (91) 473 90 08 / 473 90 02 • FAX: (91) 473 91 01
HORARIO CONTINUADO DE 9,30 A 20 H.

SOMOS MAYORISTAS DISTRIBUIDORES DE:



NESS • 8 BITS

SEGA MASTER SYSTEM 8 BITS

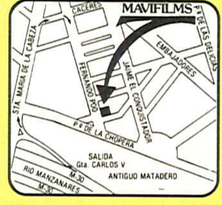
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAMEBOY PORTATIL





- Amplia exposición de <u>video juegos</u> con todos los títulos del mercado a su disposición.
- Nosotros le facilitamos todo el producto necesario en su establecimiento, con unos **<u>magníficos márgenes comerciales.</u>**
- Todas las películas de <u>venta directa</u>, listas para llevar.
- Llámenos y le informaremos <u>sin compromiso</u>.
- Cinta virgen video y audio.



SI TIENES UNA TIENDA DE VIDEO JUEGOS NO DEJES PASAR LA OPORTUNIDAD DE ANUNCIARTE EN ESTE ESPACIO. ¡LLÁMANOS!

Publicidad por módulos
Infórmate en los teléfonos:
(91) 654 61 86 ó
(91) 654 81 99

¡LA MARCHA DE HOBBY CONSOLAS!

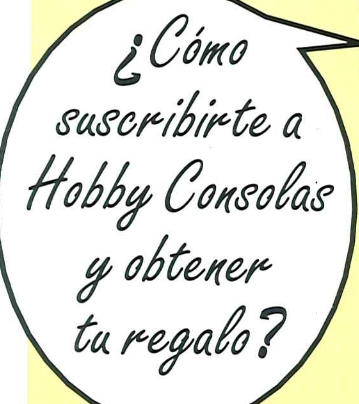




GRATIS AL SUSCRIBIRTE

Esto sí que es morro... recibes los 12 números en tu casa y te regalan un Walkman de Hobby Consolas ¡Y todo por 3.900 ptas.!

CASSETTE ESTÉREO CON AURICULARES.
Incluye clip para colgar del cinturón.
Esta oferta es válida sólo para España



¿Cómo suscribirte a Hobby Consolas y obtener tu regalo?



POR CORREO:
Envía el cupón de la derecha con todos tus datos por correo

POR TELÉFONO:
Llama de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 a los teléfonos:
(91) 654 84 19 ó
(91) 654 72 18

